

MOBILE SUIT RX-93 V GUNDAM "Ver.Ka"

SPECIFICATION / MODEL NUMBER:RX-93, HEIGHT:22.0m, WEIGHT:27.9t, MATERIAL:GUNDARIUM ALLOY

ARMAMENTS / 60 ■ VULCAN GUN×2, BEAM RIFLE×1, NEW HYPER BAZOOKA×1, BEAM SABER×2,
SHIELD(BEAM CANNON×1,MISSILE×4)×1, FIN FUNNEL×6

CONSTRUCTOR:ANAHEIM ELECTRONICS



AMURO RAY'S CUSTOMIZE MOBILE SUIT FOR NEWTYPE
U.C.0093 E.F.S.F.(LONDO BELL UNIT)



0178604

MOBILE SUIT
RX-93
ν GUNDAM
Ver.Ka

通常モードから
発動モードへ

MG νガンダム Ver.
では、装甲をパー
開することで、サイ
レームが露出した「
モード」となる

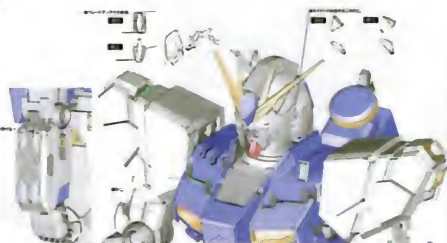


アムロ・レイ大尉自らが設計スタッフとして参加し、開発したMS。この機体は“MSは機動性の高い機動歩兵である”という、一年戦争時代のコンセプトに立ち返りつつ、ガンダムタイプとしては初のサイコミュ搭載型となった。フィン・ファンネルを装備し、新素材“サイコフレーム”が採用されている

通常モードから
発動モードへ

MG ヴガンダム Ver.Ka
では、装甲をバージ・展
開することで、サイコフ
レームが露出した“発動
モード”となる

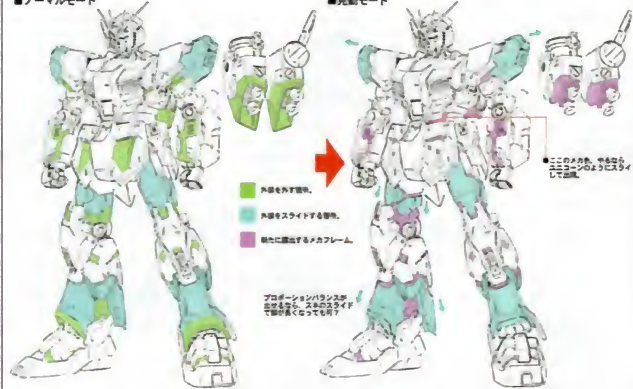
RX-93 νガンダム for MG model
でなければならぬ。
修正後



➡頭部側面にあるダクトの断面を三角形に、ブレードアンテナの処理、前腕の面処理などにも指示が入っている。このような細かな調整が全身にわたり行なわれている

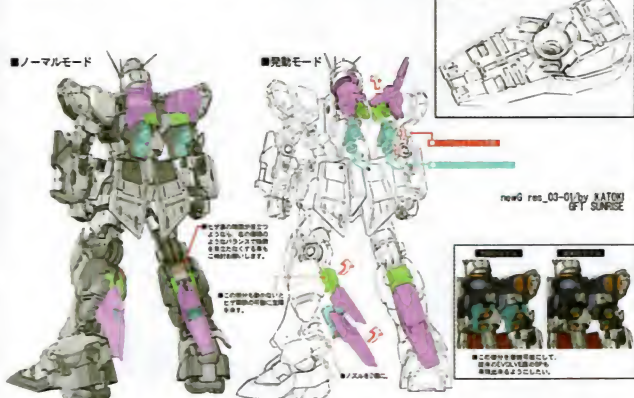
RX-93 ヴガンダム 雷撃機所

■ ノーマルモード



↑通常モードと発動モードの変更箇所。マーカーで塗られた部分が変わるという指示。緑が外装を外す箇所、水色が外装をスライドする箇所、ピンクが新たに露出するメカフレームを示している

RX-93vガンダム バックバックと脚部フィンの展開



↑バックバックも発動モードでは上部のパーツがせり上がり、スラスター部の装甲もパーズされる。バーニアが2個になったふくらはぎは、装甲カパーが展開する



◆肩、上腕、前腕、胸、腹部はスライドすることでサイコフレームが露出する。胸部はLEDユニット(別売り)が収納できる構造で、頭部のカメラアイが発光する



↑胸部インテークを囲む下側の装甲を白い成型品に差し替えることで、DOME-G映像版を再現することができる



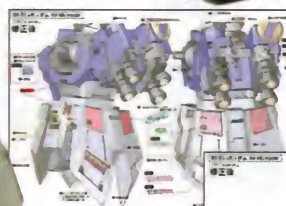
↑発動モードのバックパックは、下部の装甲が外れてスラスター・ユニットがむき出しとなる。バーニアノズルは上下に可動する



※ガンブラ用LEDユニット(緑)(別売り)



◆コクピットハッチは上へスライド。胸部中央ブロックも可動し、コクピットが見える

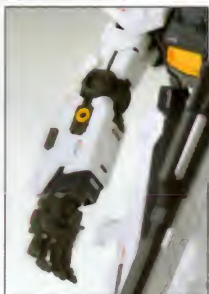


◆バックパック、リアスカートへのディテール追加・修正案。スジボリの形状や傾斜、内部メカの見え方などが提案されている



◆ふくらはぎのカバー内部を削り、ピンク色で示されたプレートが大きくなる指示が出されている

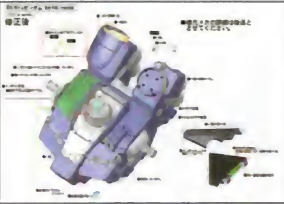
◆「エモーション・マニピュレーター SP」は、すべての指が可動し、親指の付け根もクランク可動する。また、手の平の板リブを引き起こして接続することで武器を確実に保持することができる



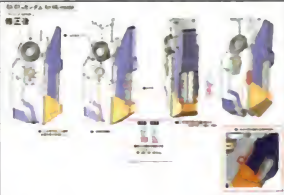
◆足裏のディテールも再現。機体固定用の「ツメ」も4カ所が可動する



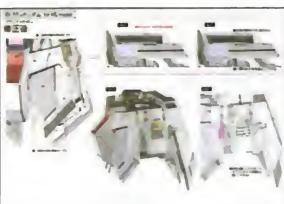
↑発動モードの脚部は、大腿部、ヒザカバー、スネ、足の甲がスライド、グリーンサイコフレームが露出する。大腿下部側面とスネ裏の装甲はバージされる



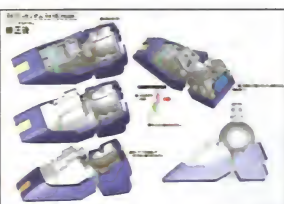
↑胸部では、スジボリやC面(直行している角の部分落了とした面のこと)の幅も均一ではなく、パーツごとに指定されている



↑左腕のビーム・サーベル・ラックに入るディテールの形状、パーニア周辺に彫られるミゾの深さも調整が加えられている



↑フロントスカートは、装甲の一部がパージする。修正画稿では、パージされるパーツとスカートとの段差も指示されている



↓⇒ビーム・ライフル、ニュー・ハイパー・バズーカ、ビーム・サーベル、シールド、アムロ・レイのフィギュア2種が付属

↑足の甲を覆う白いパーツと、濃紺の外装パーツが重なる部分が“噛み合わせる”ような形状になるよう、修正が加えられている



↑左腕のビーム・サーベル・ラックは、スライドギミックを搭載。ビーム・サーベルを取り出すことができる

⇒バックパックのジョイントパーツは左右2個が付属。ダブル・フィン・ファンネル装備状態を再現できる



ダブル・フィン・ファンネル

『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』



U.C.0093年、シャア・アズナブルは新生ネオ・ジオン軍の総帥となり、人類を肅清すべく、地球寒冷化作戦を遂行。小惑星5thルナに続き、アクシズをも落下させようとする。ブライトとアムロが所属する地球連邦軍ロンド・ベル隊は、シャアの作戦を阻止すべく行動を開始。地球の命運を賭けて、2人のニュータイプが激突する!



↑フィン・ファンネルはすべて分離・可動。連結パーツを移動させることで、取り付け位置を任意に変えることができる

さらなるK点越えをめざした「^{ニュー}ガンダム」

10年の節目を迎えたMG“Ver.Ka”がアニバーサリーモデルとして選んだのが、^{ニュー}ガンダムである。しかも今回はガンダムフロント東京(GFT)版の^{ニュー}ガンダムと連動したデザインにもなっている。さらに“発動モード”という新たな姿を手に入れた^{ニュー}ガンダムは、どういう道程を辿り生まれてきたのだろうか。

Interview : Horiguchi Shigeru(SUNRISE), Katoki Hajime

カトキ「アニメーションで描かれた^{ニュー}ガンダムは、とても完成度の高いデザインです。ですから今回のVer.Kaの開発にあたり、オリジナルのデザインの良さを損なうことなく立体化するという、MGで定石の手法でアプロウチしていい選択肢もありました。しかし、MGですでに^{ニュー}ガンダムは一度キット化されているのはご存じのとおりです。ボディスタイルを損なわない範囲でプロポーションを調整し、装甲にスジボリを加えて、あとは可動機構をアップデートする感じでまとめてしまうと、^{ニュー}ガンダム2度目のMGへの挑戦というには、ちょっと寂しい物になってしまいます。なにかもっと面白くて皆が楽しめる物を、と考えていたとき脳裏によぎったのが「GUNDAM EVOLVE」版の^{ニュー}ガンダムでした」

「GUNDAM EVOLVE」シリーズ(2001年)は、CGIによる新しい表現を模索していく映像トライアル・シリーズである。その中の「EVOLVE5」RX-93 ^{ニュー}GUNDAMは、ストーリープロットに富野由悠季監督も参加し、劇場版とは異なる抄訳が大胆に行なわれている。

カトキ「『EVOLVE 5』の^{ニュー}ガンダムは、非常にインパクトがあります。発表当時から話題になっていました。『EVOLVE 5』版の立体物を手に取ってみたいという気持ちは、私にも以前からありましたが、『GUNDAM EVOLVE』というのはやはり少々マニアックなタイトルなので、メジャーに向けたガンブラ市場で理解が得られるかという、そのままだでは難しいです。それでGFTで新たに作るムービーのデザインの相談を受けた時に、『EVOLVE 5』を作った増尾隆幸監督が再び^{ニュー}ガンダムを撮ると聞きまして、この機会ならハードディテールの『EVOLVE 5』版を通常の^{ニュー}ガンダムとリンクさせて、メジャーに訴えられるのではないかと提案をさせていただきました。ガンブラは素材そのままする生かすのがベストであることを承知しつつも、^{ニュー}ガンダムを最新の技術をもって大胆に造り込んだらどうなるか。Ver.Kaシリーズとしては、RB-79ボールの様なラジカルなトライアルになると覚悟しました」

「GUNDAM EVOLVE」シリーズで企画・制作を担当したサンライズの堀口滋プロデューサーと増尾隆幸監督が、GFT “DOME-G” の特別映像を手掛けることになり、“^{ニュー}ガンダム”をジャンクションに、2つのプロジェクトが合流し連動していくことになる。

堀口「登場するといっても当初は『EVOLVE 5』のCGデータを流用した、ゲスト的な扱いの登場だったのです。それがカトキさん

が『EVOLVE 5』の^{ニュー}ガンダムをベースに、GFT用として設定を描き起こしていただいて。増尾監督にこの話をもっていったら、「カッコイイね！」って私も増尾監督も気分がよくなった(笑)。「どうせなら、^{ニュー}ガンダムもサザビーもメインの映像に登場させよう！」という方向へ、180度変わっていったんです。CGモデル部のスタッフがすごく頑張ってくれて、『EVOLVE 5』版のCGにカトキさんのデザインディテールを入れて調整し、ほぼ作り直しをして映像に送り出すことができました」

そうして完成したDOME-Gの映像には、瓦解していくアクシズをバックに、^{ニュー}ガンダムとサザビーが激突する姿が描かれている。

カトキ「サイコフレームの発光現象は最近だとユニコーンガンダムで用いられていますが、^{ニュー}ガンダムが元祖といえます。『EVOLVE 5』では光に包まれた宇宙が印象的でしたが、αアジールの方が主役っぽい扱いでした。今度、増尾監督がムービーに^{ニュー}ガンダムを登場させるなら、装甲が割れたり、もっとはじけた演出になったりするのかな、等と考えて「通常モード」と「発動モード」をデザインしました。劇中ではコクピット周辺に配置されたサイコフレームですが、今回のVer.Kaでは四肢の構造にも取り入れることで見た目にも新たな解釈として表現しています。サイコフレームの発動時には、きっと装甲の隙間から光が漏れ出ることもあるのでしょうか。一方でガンブラ的に考えると、本来の^{ニュー}ガンダムらしさ、「逆シャア」らしいなるべくシンプルな^{ニュー}ガンダムが好きなお人もいでしょうし、折角のMGならフレームを作り込んだEVOLVE的な仕上げを好む人もいでしょう。そう考えていく内におのずと今回の様なギミックが導き出さ

れていきました」

堀口「プラモデルとしてのウリのひとつが『装甲をスライドさせ、パージすることで内部のサイコフレームが見える』ことはうかがっていました。時間的制約もありましたが、連動する意味合いもあり、何かしらのフォローを映像のほうでもやるべきと増尾監督も判断されて、装甲の隙間からサイコフレームを光らせてみました。DOME-Gの映像は、トライアルの側面もありますが、GFTに来場された皆さんにたくさんのガンダムを紹介しようというコンセプトの元につくられています。登場するのも有名な機体や、現行で活躍中のMSといった既存の作品の中から選んでいます。その中で、この^{ニュー}ガンダムは制作側にとって極めてオリジナルなMSに近い存在と言えます。作業は大変ではありましたが、この^{ニュー}ガンダムのおかげで、楽しんで制作することができました」

カトキ「“変身”のギミックを克服したユニコーンガンダムVer.Kaは、ガンブラの中でもひとつの節目でしたし、お台場の1/1 RX-78-2ガンダムの密度を1/144に凝縮する事からスタートしたRGシリーズも、最近のマイルストーンです。今回の^{ニュー}ガンダムは、ユニコーンガンダムの構造にRGの精密さを盛り込む様な、丹念に仕込んでいく作業が必要でした。バンダイの開発スタッフの皆さんはMG、RGで越えたK点をさらに越えるような完成度を達成したと思います。GFT “DOME-G”の映像を観る人は1/1 RX-78-2も同時に見ている訳です。これからのガンブラは、1/1の密度に触れたお客さんも満足できるアイテムを提供してゆけるようになるのだと思います」

ガンダムフロント東京 “DOME-G”

ガンダムワールドを体験・体感できる「ガンダムフロント東京」に、映像施設「DOME-G」がある。直径16m、6台のプロジェクターと13台のスピーカーが設置された特設巨大ドームで、迫力のガンダム映像を全身で体感することができる(2012年現在)。全天スクリーンには、歴代のガンダムが次々と登場してくるが、その中にGFT専用にデザインされた^{ニュー}ガンダムとサザビーが登場する

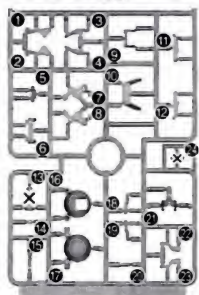


パーツリスト

(×印は使用しないパーツです。)

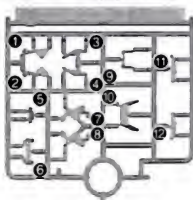
A1パーツ

(スチロール樹脂: PS)



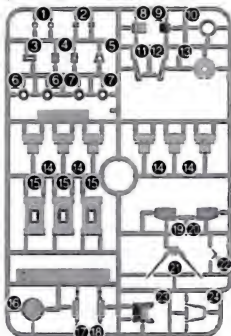
A2パーツ

(スチロール樹脂: PS)



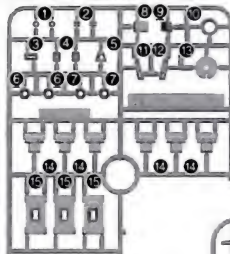
B1パーツ

(スチロール樹脂: PS)



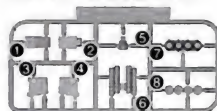
B2パーツ

(スチロール樹脂: PS)



C1パーツ

(スチロール樹脂: PS)



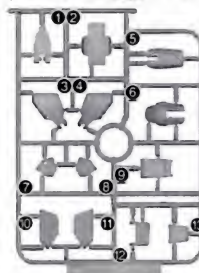
C2パーツ

(スチロール樹脂: PS)



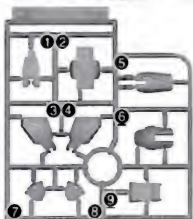
D1パーツ

(スチロール樹脂: PS)

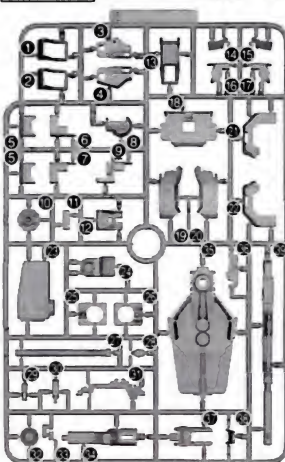


D2パーツ

(スチロール樹脂: PS)

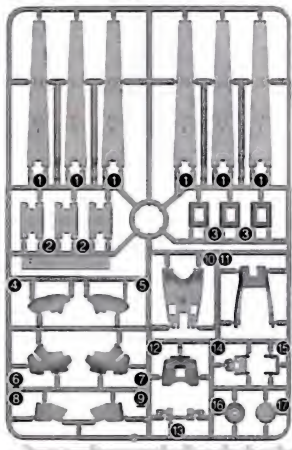


Eパーツ (スチロール樹脂: PS)



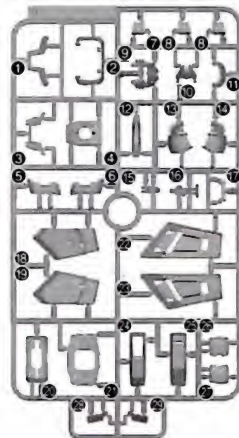
Fパーツ (× 2)

(スチロール樹脂: PS)



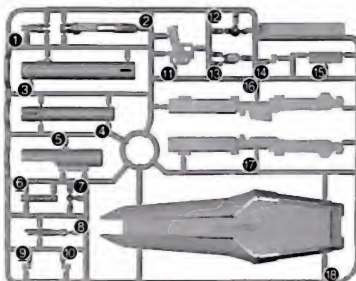
Gパーツ

(スチロール樹脂: PS)



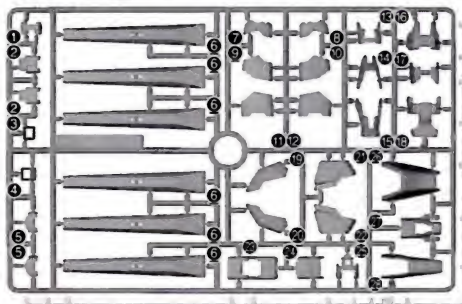
Hパーツ

(スチロール樹脂: PS)

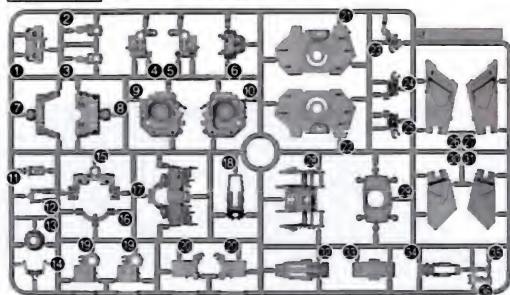


Iパーツ (× 2)

(スチロール樹脂: PS)

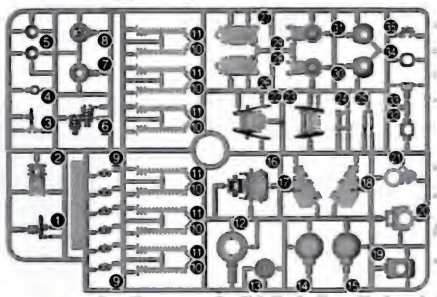


Jパーツ (スチロール樹脂: PS)

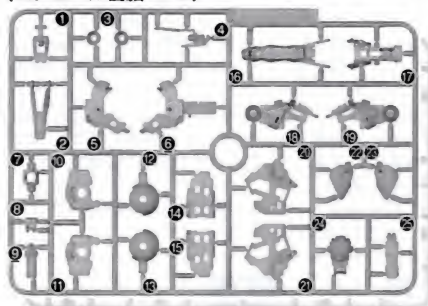


Kパーツ (× 2)

(スチロール樹脂: PS)



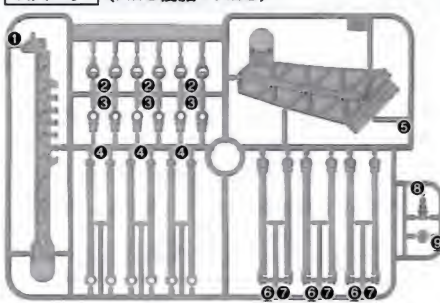
Lパーツ (×2)
(スチロール樹脂: PS)



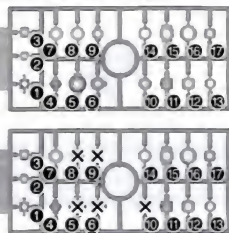
Qパーツ
(スチロール樹脂: PS)



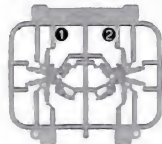
Rパーツ (ABS樹脂: ABS)



PC-208パーツ (×2)
(ポリエチレン: PE)



MP1パーツ
(ABS樹脂: ABS)
(ポリプロピレン: PP)



MP1 (エモーションマニピュレーター SP) は全関節可動のため、非常に精密な造りになっています。

※各指関節は図解の矢印の方向以外には絶対に動かさないでください。

※各関節を動かすときは、関節の根元部分を押さえながら、ゆっくり動かしてください。

カラーシール.....1枚
※カラーシールはのびやすいので、貼る際は、はがす際は、ゆっくり慎重に行ってください。

水転写デカール.....1枚

シルバーシール.....1枚
※シルバーシールは切れやすいので、貼る際は、はがす際は、ゆっくり慎重に行ってください。

※クリアパーツの中には、製造工程上気泡が入っているものがありますがご了承ください。

〈お買い上げのお客様へ〉万が一部品に不良品がありましたら、その部品を取りはずし、商品名、部品の記号、部品番号、不具合の症状を書いて、下記までお送りください。良品と交換させていただきます。また、部品をこわしたり、なくした場合は部品通販をご利用ください。代金は料金表を参照していただき、商品番号/商品名/部品の記号/部品番号/数量を明記していただき、部品注文カード(部品注文カードのコピー、手書き可)、部品代+送料の料金(100円単位を定額小為替、10円単位を切手)と共に封書にてお送りください(封書の裏に必ずお客様の氏名前/ご住所/年齢をお書きください)。送料は実際に部品をご用意した際の重量によって変わります。また、別途手数料が必要な送付方法をご希望の場合、別料金となります。料金の不足分はご請求、超過分は残額をお返し致します。ただし、それ以外にかかった手数料等はお客様のご負担となります。在庫がない場合は誠に申し訳ございませんがご注文をお返し致します。ご記入いただきました個人情報につきましては、商品・部品の発送及び情報の提供以外には使用致しません。部品注文の方法は、HPでもご紹介しております。詳しくはhttp://bandai-hobby.net/SC/2007/10/post_55.html ▶「部品注文のしかた」をご参照ください。通信費等はお客様のご負担となります。※お送りした部品に不良がある場合を除き、お客様都合での注文内容の変更、キャンセル、交換、返品は受付けておりませんので予めご了承ください。

■申し込み先

〒420-8681 静岡県静岡市葵区長沼500-12

(株)バンダイ静岡相談センター TEL 054-208-7520

・電話受付時間 月～金曜日
(祝日を除く) 10:00～16:00
・電話番号はよく確かめてお間違いのないようにご注意ください。

〈料金表〉●部品代、送料は切り取った1個の料金です。

部品番号	取扱説明書	MP1①・MP1②	Q①	水転写デカール	シール類	その他
部品代	200円	各300円	200円	200円	各60円	各60円
郵送料	200円	120円	200円	80円	80円	120円

FOR USE IN JAPAN ONLY.

部品注文カード 0178604

1/100SCALE MGシリーズ
RX-93 ヲガンダム Ver.Ka

必要な部品の記号・番号・数量をかく

●注文された理由(○で囲む) (こわれた/なくした)

・日中ご連絡可能な電話番号 ・年齢
() () (才)

R2167683 '12.12

2012.12/SA・ON ※コピー使用可

MG ヲガンダム Ver.Kaのカメラアイを発光させたい方は、こちらをお読みください。

必ず先にお読みください

LEDセット(グリーン)(LEDライトユニット(グリーン)、J1①、ビス各1個)のご注文は右記の部品注文カードをご利用ください。申し込み方法等の詳細は、上記(お買い上げのお客様へ)をご参照ください。また、在庫がない場合には誠に申し訳ありませんがご注文をお返し致します。ただし、その際の発送に掛かった費用はお客様負担となりますので、予めご了承ください。LEDセットの通販は予告なく終了する場合があります。上掲3セットまでお受けできます。(カメラアイを発光させる場合は、LEDセット(グリーン)が1セット必要です。)WEBでもご注文を受付けております。(通信費等はお客様のご負担となります。)

▶<http://bandai-hobby.net/hobbyblog/news/partsorder/> ※お送りした部品に不良がある場合を除き、お客様都合での注文内容の変更、キャンセル、交換、返品は受付けておりませんので予めご了承ください。

〈料金表〉

個数	1セット	2セット	3セット
部品代	700円	1400円	2100円
郵送料	120円	120円	140円

FOR USE IN JAPAN ONLY.

部品注文カード 0178604

1/100SCALE MGシリーズ
ヲガンダム Ver.Ka LEDセット(グリーン)

必要個数に○をつけてください

1セット 2セット 3セット

・日中ご連絡可能な電話番号 ・年齢
() () (才)

R2167683 '12.12
2012.12/SA・ON ※コピー使用可

LEDセット(グリーン)は、店頭においてもご購入いただけます。(「ガンブラ用LEDユニット2個セット(緑)」メーカー希望小売価格1,155円(税5%))。ご購入個数によっては店頭価格の方が低価格となります。商品は予告なく販売終了、価格変更する場合がありますので、詳細は販売店にお問い合わせください。

注意

必ずお読みください

- この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。

〈組み立てる時の注意〉

- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
 - 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。切り取った後のクズは捨ててください。
 - 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
 - 部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
 - 塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
- ※ABS部分への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はおすすめできません。



・塗装をするところ



・シールの番号



・デカールに注意



・反対側に取り付けるパーツ



・両側と同じパーツを取り付ける



・向きに注意して取り付ける



・はみ出し物などがないように注意



・切り取るところ



・部品を数値の個数作ります



・先に組み立てます



・後に組み立てます



・数値に合わせて回転させます



・どちらかを選んで取り付ける



・反対側も同じように動かします

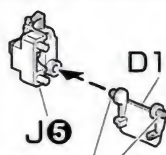
※この商品は変形を再現するため、部品点数が多くなっております。部品をきれいに切り取り、イラストをよく見て組み立ててください。また、ブロックごとに変形させて完成写真等を参考に組み上がりを確認することをおすすめします。

1 BODY

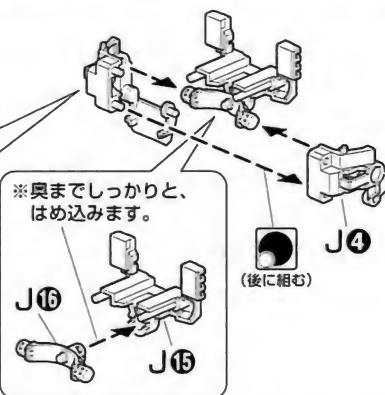


1-1 BODY

〔ボディの組立〕



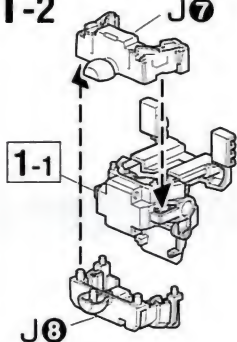
※切り取らないように注意してください。



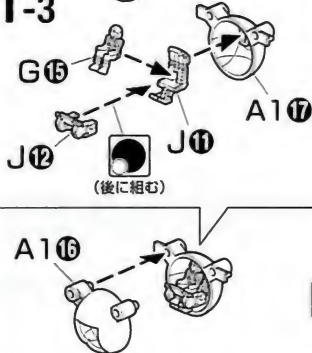
※奥までしっかりと、はめ込みます。

(後に組む)

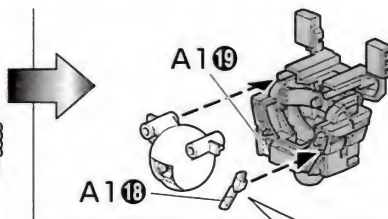
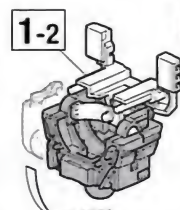
1-2



1-3



(後に組む)



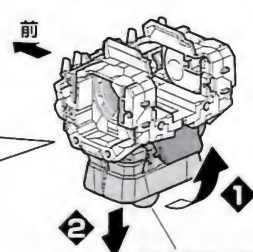
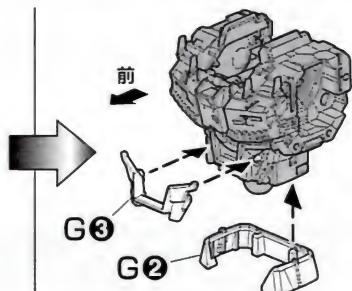
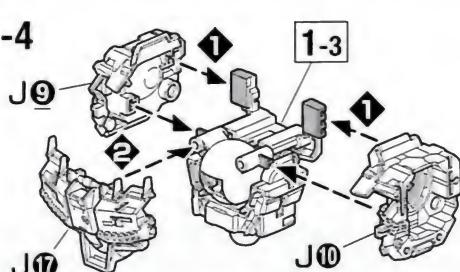
〈裏から見た図〉

(シール)
8
7
(シール)

A19
A18

(シール)
1
2
(シール)

1-4



※この部分を持って引っ張ってください。

1-5

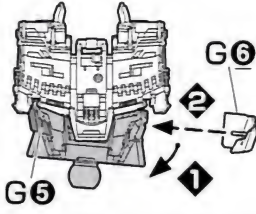
(反対側に取り付ける)

↑: G6
G6

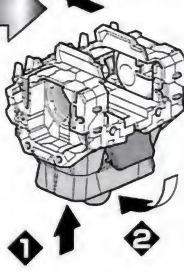


〈前から見た図〉

※G6、G6は番号の順に取り付けてください。

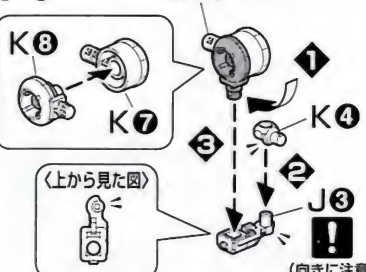


前

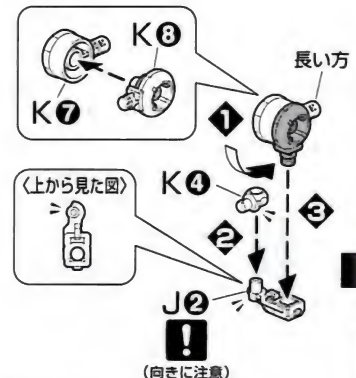


1-6

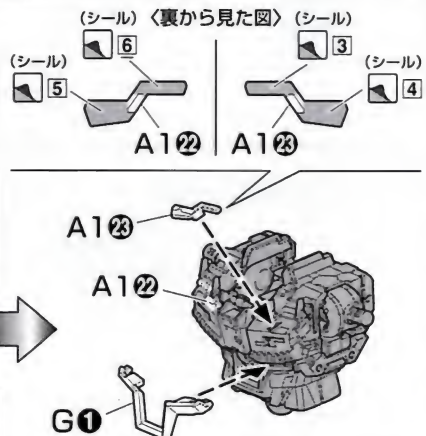
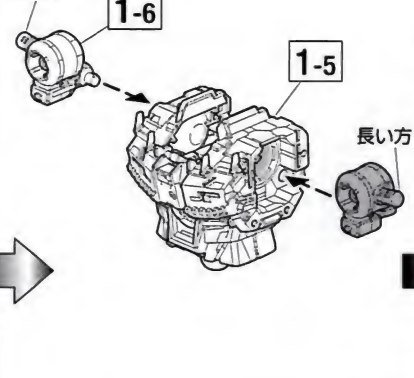
長い方



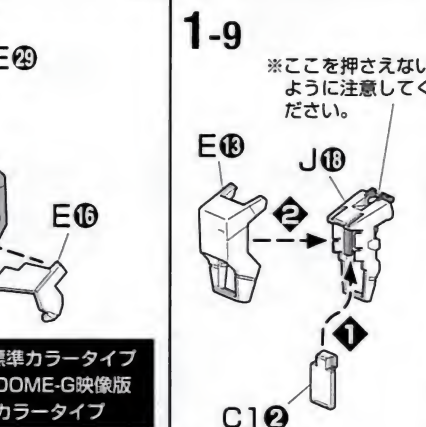
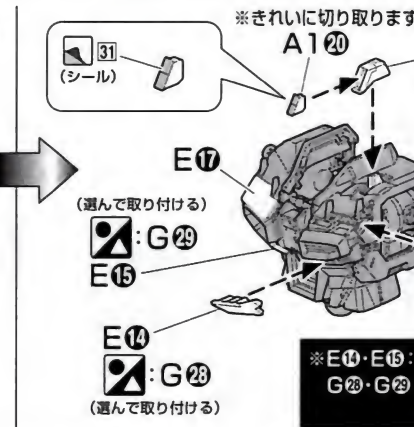
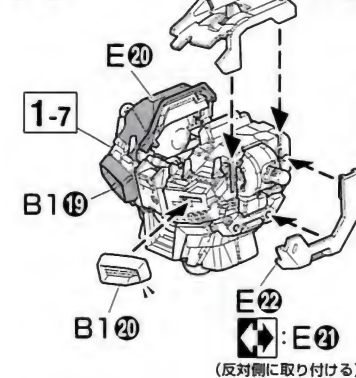
1-7



長い方

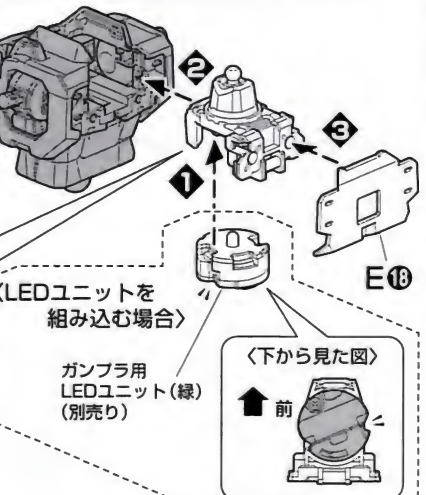
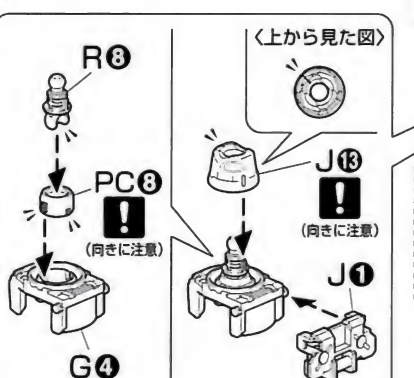
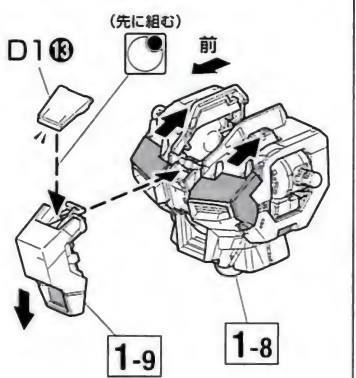


1-8



1-10 COMPLETION

(ボディの完成)



2 HEAD



2-1 HEAD

〔頭の組立〕

※奥までしっかりと、はめ込みます。



※きれいに切り取ります。
R9



(シール)
28

(シール)
27

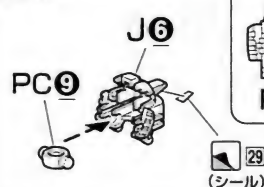
G17



※カメラアイを発光させる場合は貼らないでください。

2-2

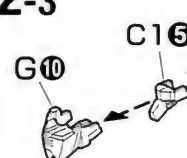
〈前から見た図〉



29
(シール)

2-3

〈後ろから見た図〉



C15

2-4 COMPLETION

〔頭の完成〕

2-2

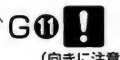
2-1

2-3

※きれいに切り取ります。



〈横から見た図〉



G10 !
(向きに注意)

G13

1

G14

〈横から見た図〉



(向きに注意)

!

G12

B121

2

B124

E23

1

2

1

3 RIGHT ARM

4 LEFT ARM



3-1 ARM

〔腕の組立〕

×2
(2個作る)

※奥までしっかりと、はめ込みます。

K42

PC1

K31

K30

K30

K30

3-2

×2
(2個作る)

K21

PC7

(向きに注意)

!

K24

K25

K26

K27

K28

K29

K30

K31

K32

K33

K34

K35

3-3

×2
(2個作る)

PC2

K33

※切り取らないように注意してください。

PC3

PC3

〈横から見た図〉



K28

K29

K30

K31

K32

K33

〈内側から見た図〉



K27

K28

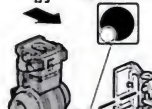
K29

K30

K31

K32

前 (後に組む)



K26

PC4

K34

K35

K36

K37

3-4

×2
(2個作る)



※きれいに
切り取ります。
(A29)
A19



〈内側から見た図〉

※切り取らない
ように注意して
ください。



〈内側から見た図〉

※切り取らない
ように注意して
ください。

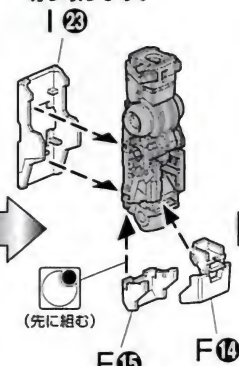


※きれいに
切り取ります。

A19 (A29)
A19 (A29)

(反対側に取り付ける)

※きれいに
切り取ります。



(向きに注意)

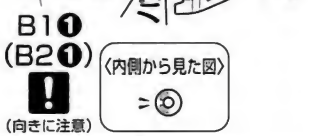
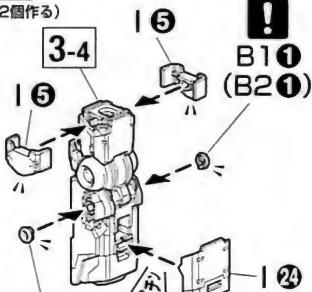


3-5

×2
(2個作る)

〈内側から見た図〉

(向きに注意)



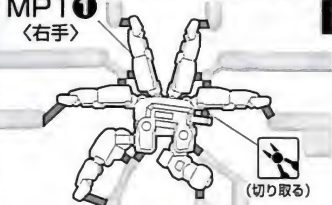
3-6 HAND

〔手の組立〕

※〇部分の各関節が可動します。

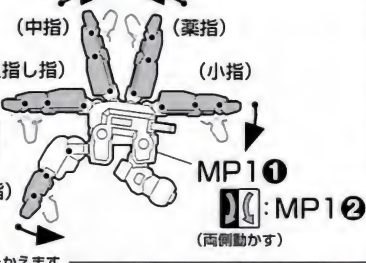
※各指関節(■部分)を動かすときは必ず矢印の方向に動かしてください。逆方向に動かすと破損する恐れがあります。

※■部分を切り取ります。
※左手(MP1)も同じ
ように切り取ります。



〈完成画像〉

※説明のため、
手甲パーツは
外してあります。

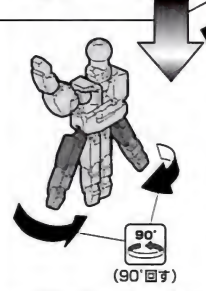
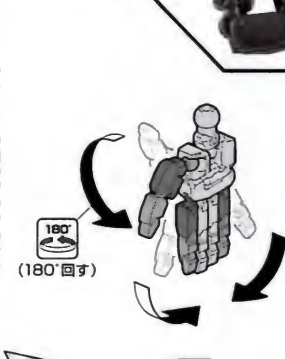


※左手も同じように動かします。
※各指関節を動かす時は関節の根元
部分を押さえずながらゆっくり動か
してください。



3-7

3-6

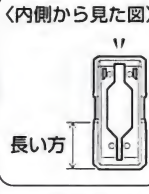
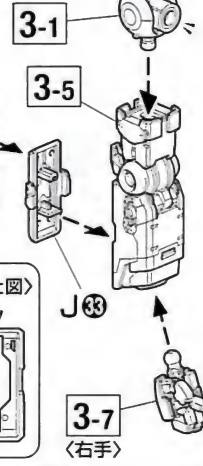


3-8 RIGHT ARM

〔右腕の組立〕

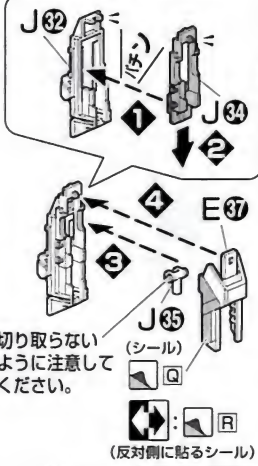
(向きに注意)

※〇部分の各関節が可動します。



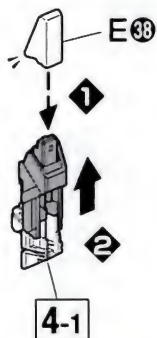
4-1 LEFT ARM

〔左腕の組立〕



4-2 COMPLETION

(左腕の完成)

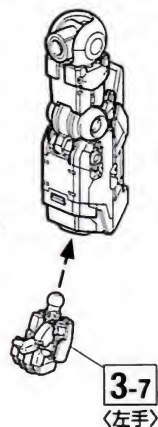
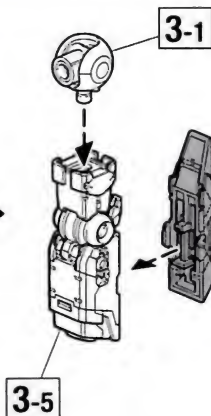
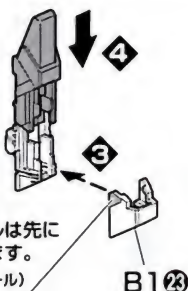


※シールは先に貼ります。

(シール)



(反対側に貼るシール)



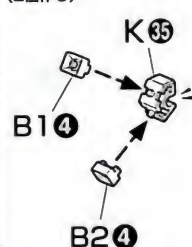
5 UPPER BODY



5-1 UPPER BODY

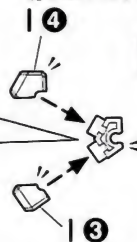
(上半身の組立)

×2
(2個作る)



〈横から見た図〉

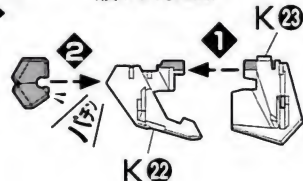
※きれいに切り取ります。



〈完成図〉



〈横から見た図〉



5-2 COMPLETION

(上半身の完成)

×2
(2個作る)

※切り取らないように注意してください。

※きれいに切り取ります。

(D29)
D19

(A210)
A110



(先に組む)

5-1

(反対側に取り付ける)



I19

I22

I21

I20

I21

I20

I21

I20

I21

I20

I21

I20

I21

I20

I21

(向きに注意)

〈外側から見た図〉

(D28)
D18

(D28)
D18

(D28)
D18

(D28)
D18

(D28)
D18

(D28)
D18

〈外側から見た図〉

(向きに注意)

(D17)
(D27)

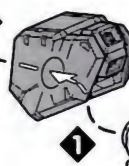
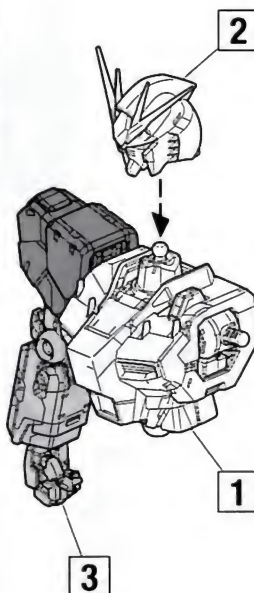
(D17)
(D27)

(D17)
(D27)

(D17)
(D27)

(D17)
(D27)

(D17)
(D27)



1

2

3

4

5

6

7

8

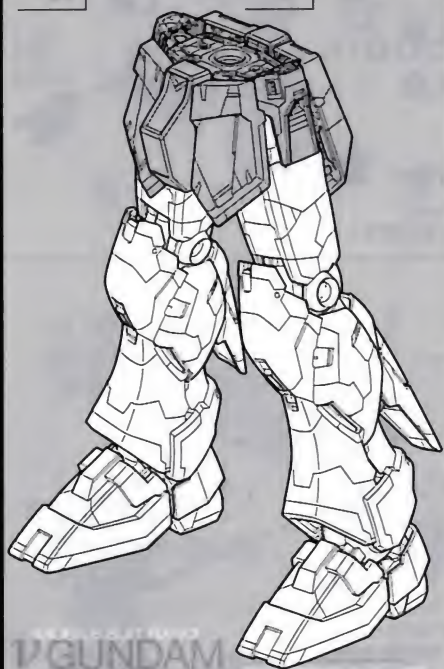
9

6

RIGHT LEG

7

LEFT LEG



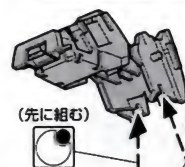
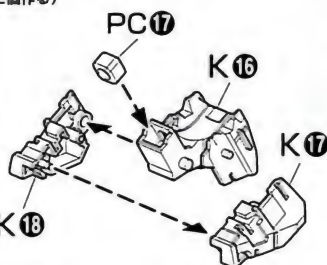
6-1 LEG

〔脚の組立〕

x2

(2個作る)

〈横から見た図〉



(先に組む)

※切り取らないように注意してください。

向きをかえます。

(向きに注意)

B18 (B28)

〈横から見た図〉



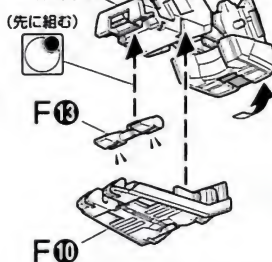
F12

6-2

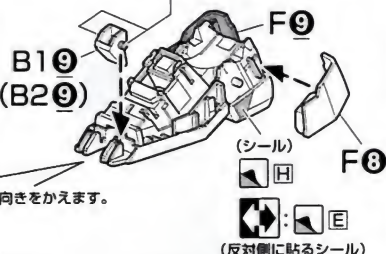
6-1

x2

(2個作る)



※切り取らないように注意してください。



向きをかえます。

(反対側に貼るシール)

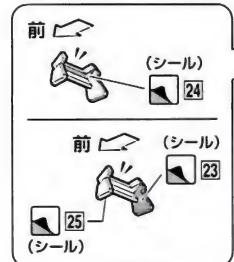
6-3

※きれいに切り取ります。

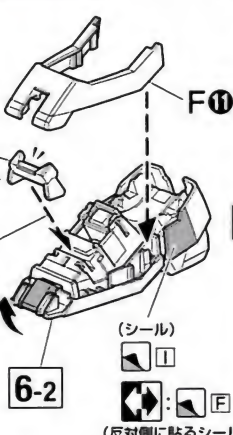
x2

(2個作る)

A16 (A26)



前

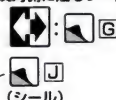


6-2

(反対側に貼るシール)

17 ※きれいに切り取ります。

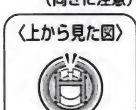
(反対側に貼るシール)



(B210) B110

K13

(向きに注意)



〈上から見た図〉

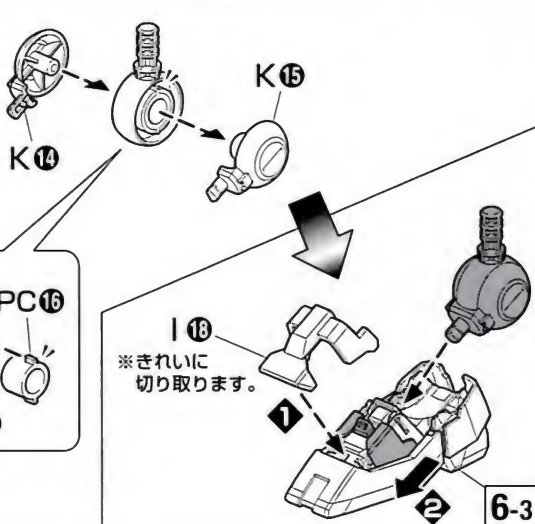
〈下から見た図〉



6-4

x2

(2個作る)



※きれいに切り取ります。

1

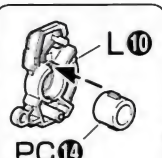
2

6-3

6-5

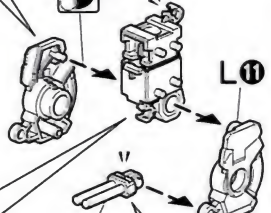
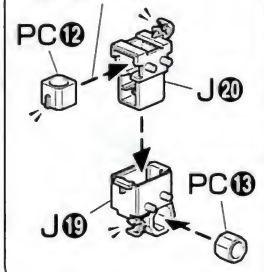
x2

(2個作る)



(後に組む)

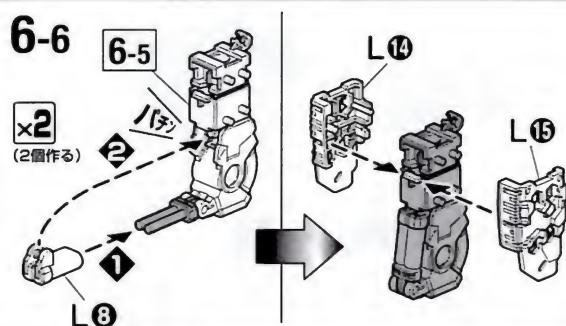
※奥までしっかりと、はめ込みます。



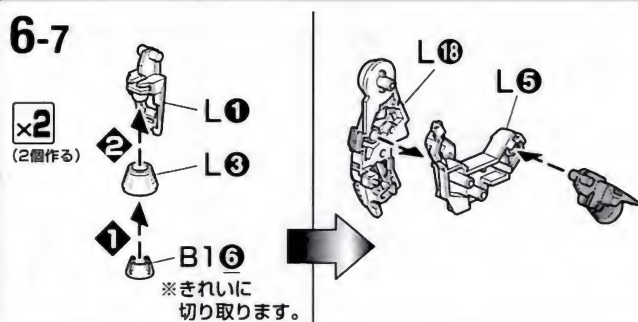
〈上から見た図〉

(向きに注意)

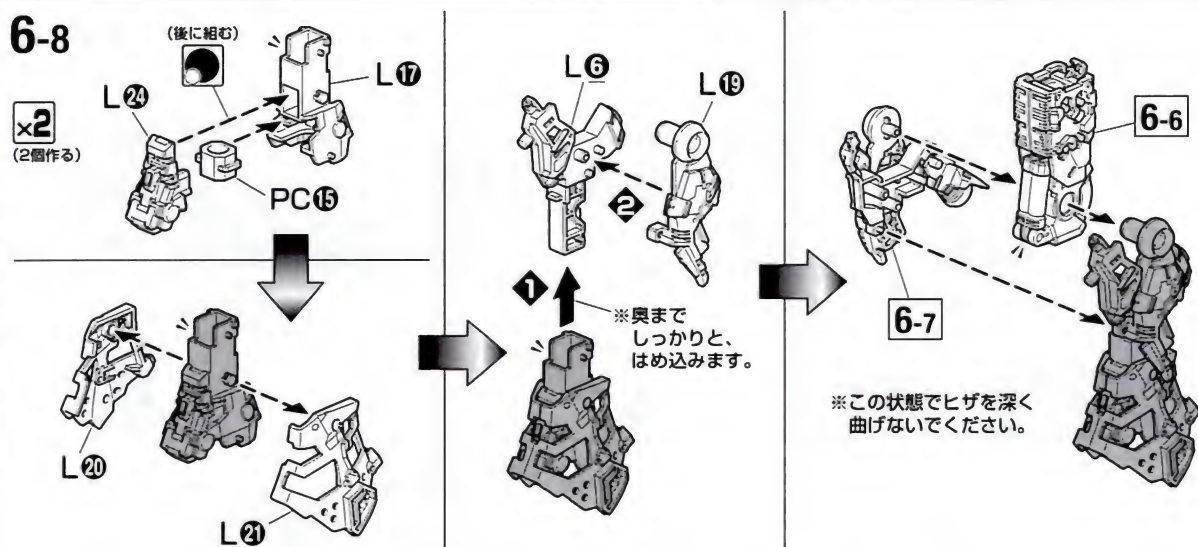
6-6



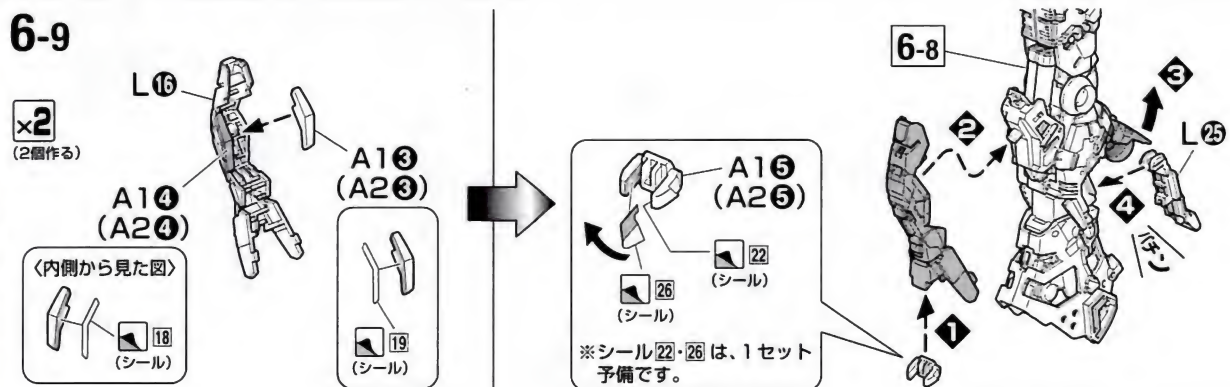
6-7



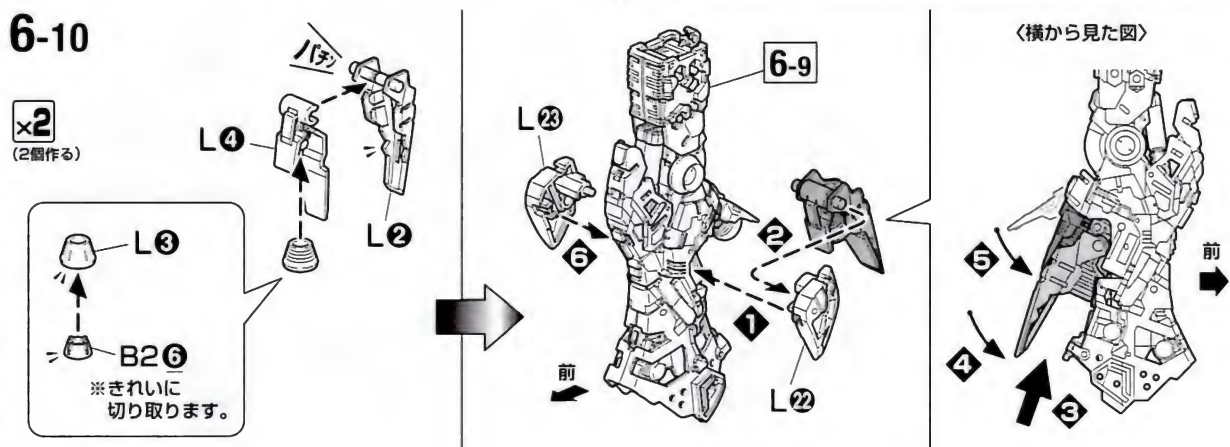
6-8



6-9

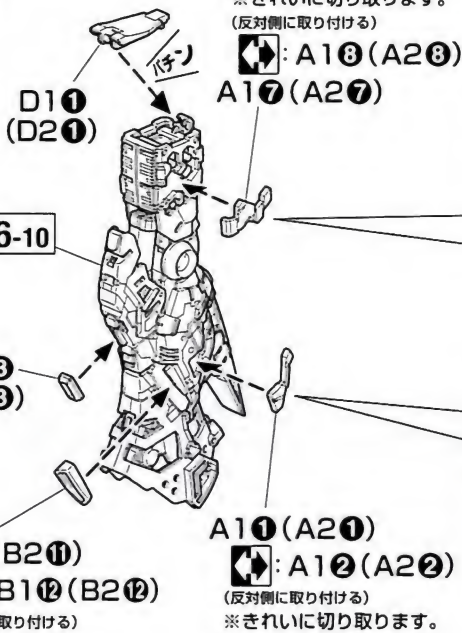


6-10

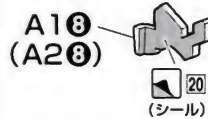


6-11

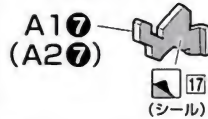
x2
(2個作る)



〈内側から見た図〉



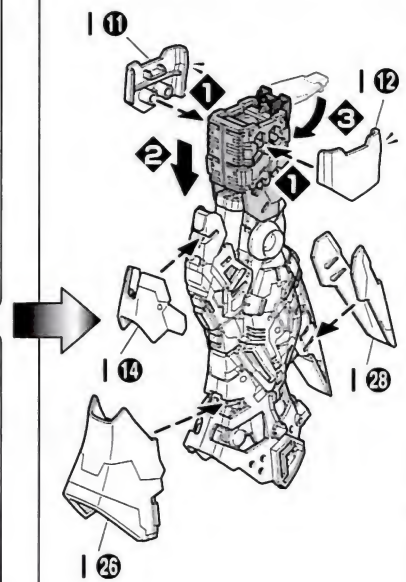
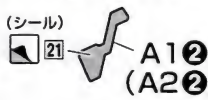
〈内側から見た図〉



〈内側から見た図〉

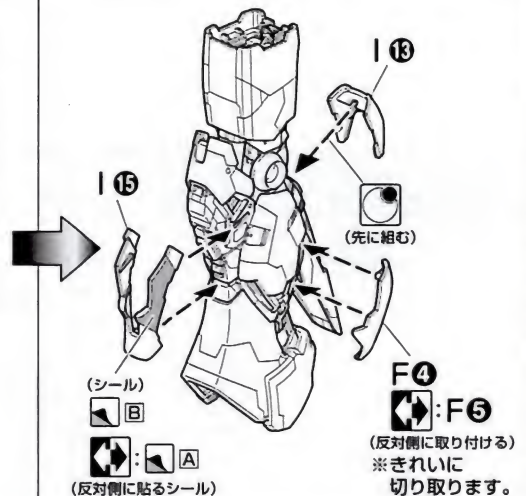
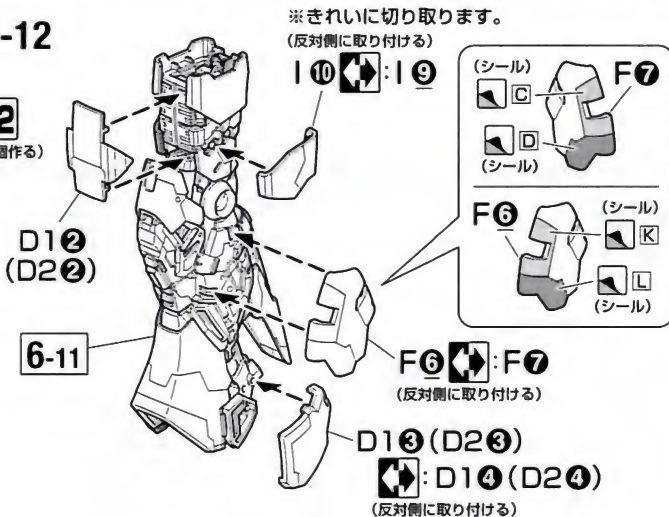


〈内側から見た図〉



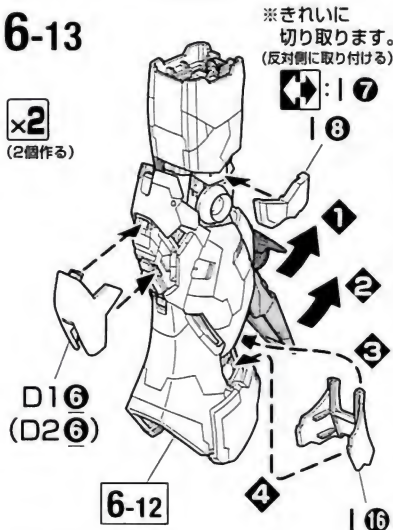
6-12

x2
(2個作る)



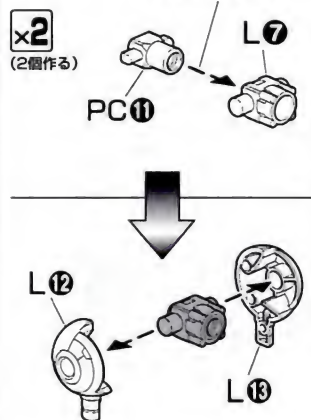
6-13

x2
(2個作る)



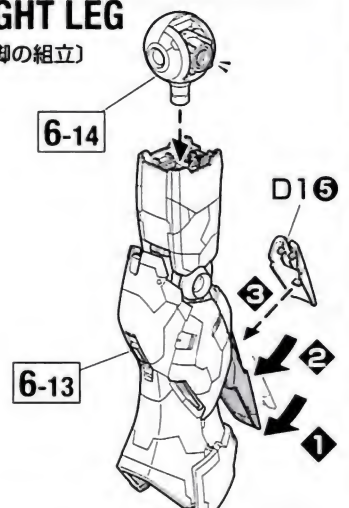
6-14

x2
(2個作る)



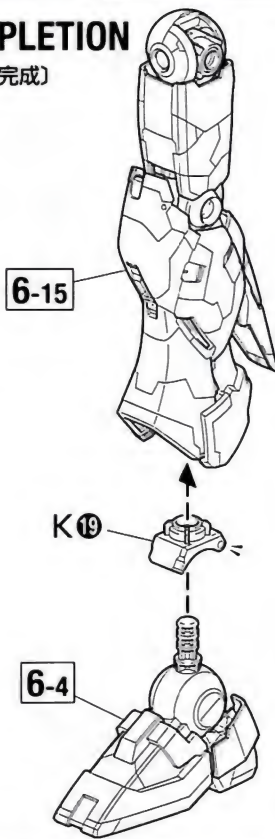
6-15 RIGHT LEG

〔右脚の組立〕



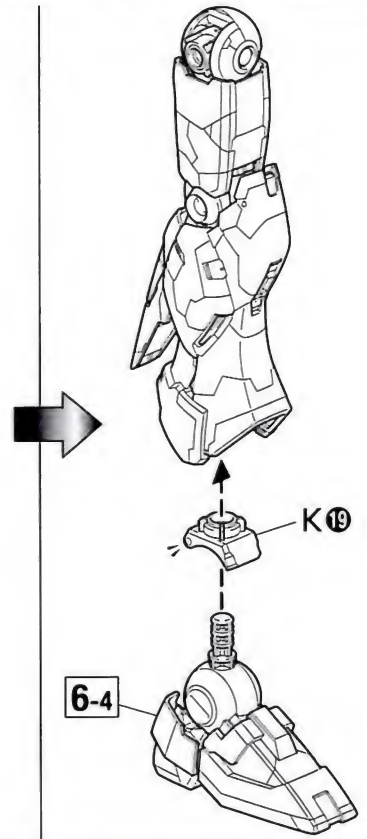
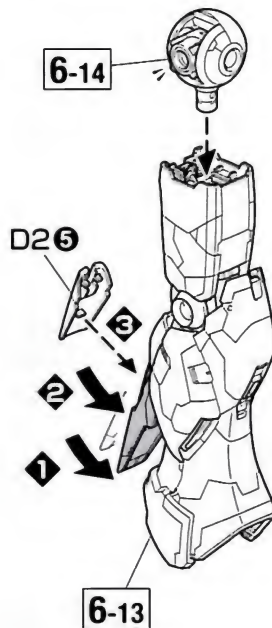
6-16 COMPLETION

〔右脚の完成〕



7 LEFT LEG

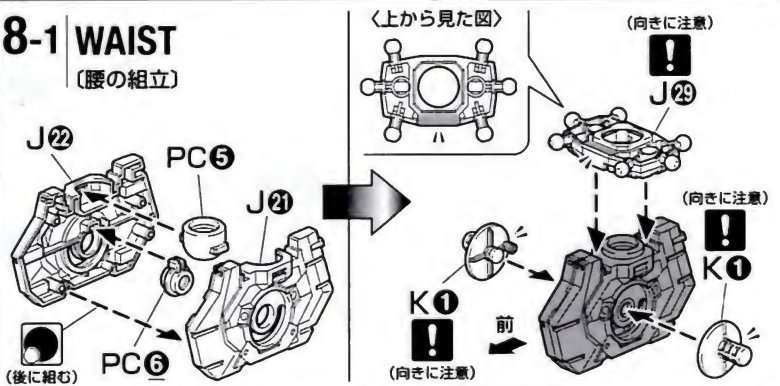
〔左脚の組立〕



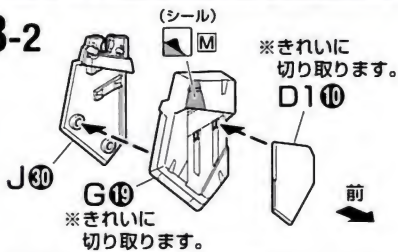
8 WAIST

8-1 WAIST

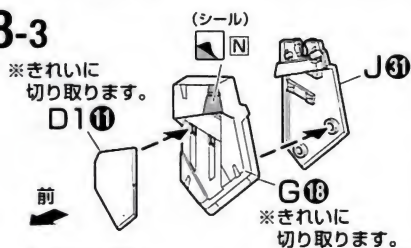
〔腰の組立〕



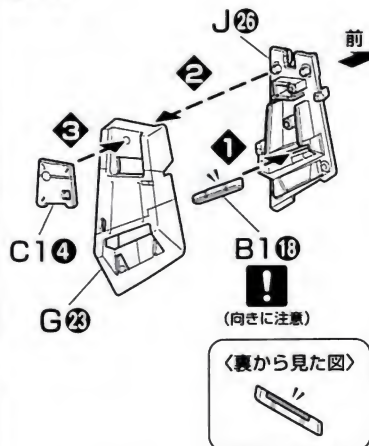
8-2



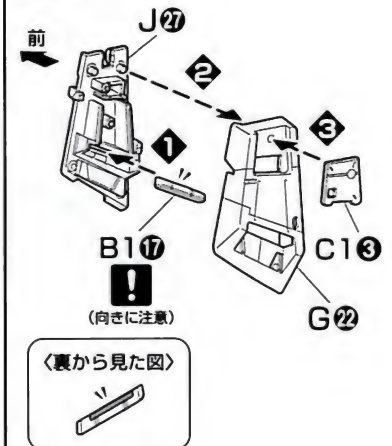
8-3



8-4

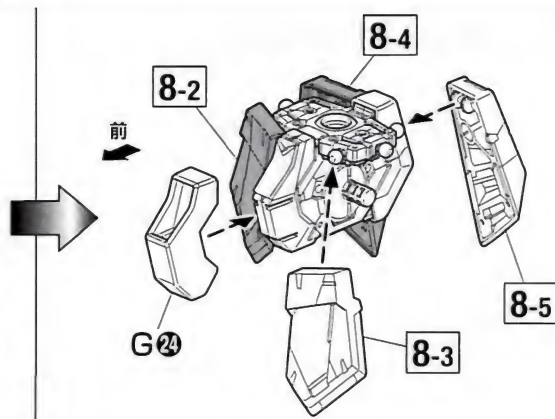
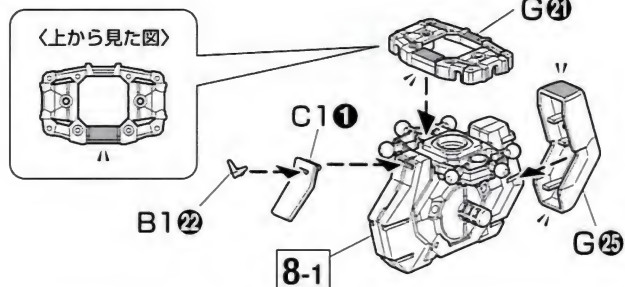


8-5



8-6 COMPLETION

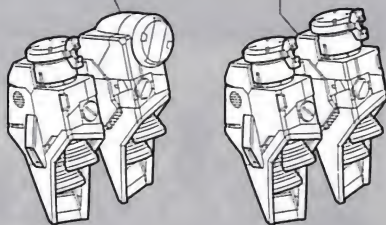
〔腰の完成〕



※バックパックは、ノーマル型とダブル・フィン・ファンネル型のどちらかを選択して組み立てる仕様です。

9

BACK PACK (NORMAL / DOUBLE FIN FUNNEL)



9-1 BACK PACK

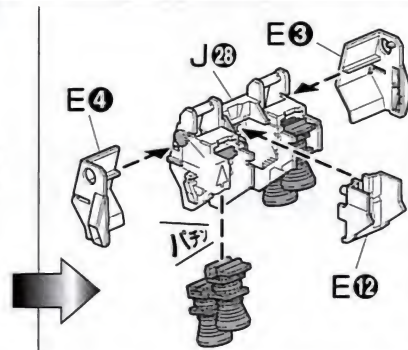
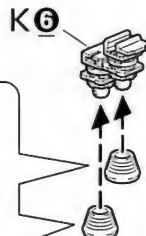
〔バックパックの組立〕

×2
(2個作る)

×4
(4個作る)

(B207)
B107

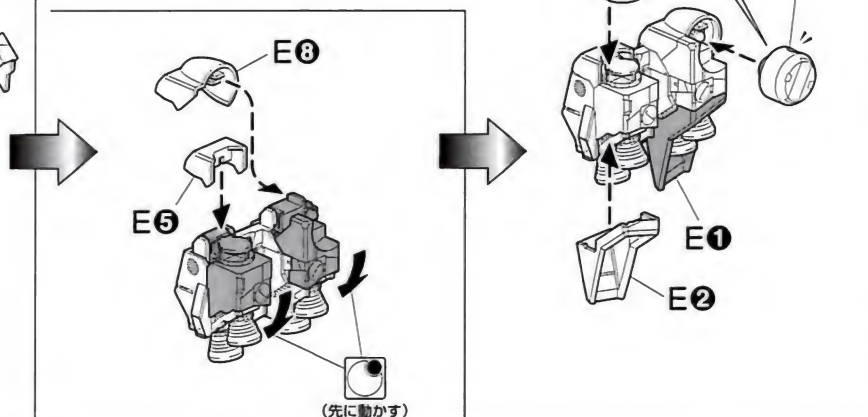
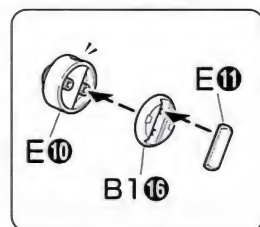
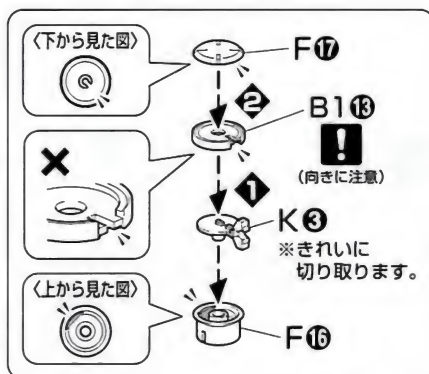
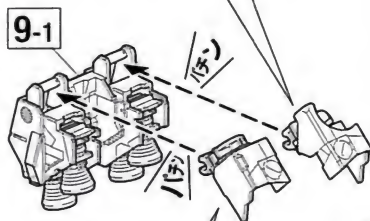
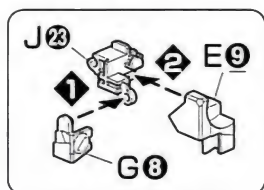
※きれいに
切り取ります。



※ダブル・フィン・ファンネル型を組み立てる
方は18ページ 9-3 へ進んでください。

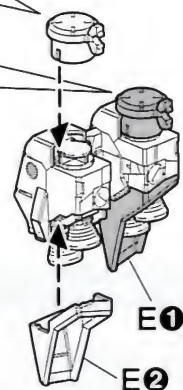
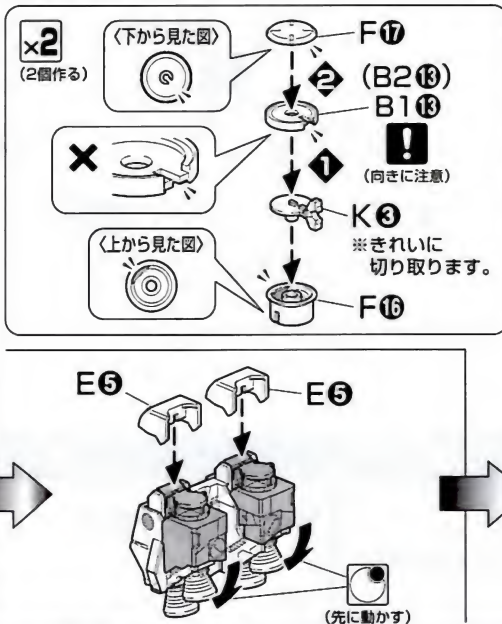
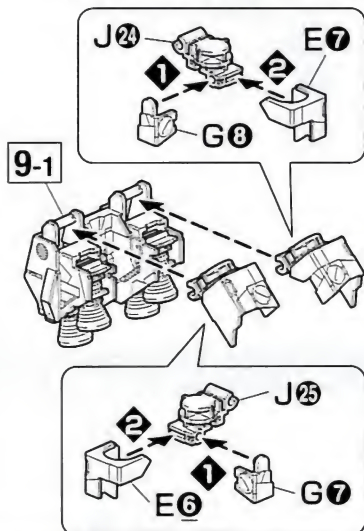
9-2 NORMAL

〔ノーマル型〕



9-3 DOUBLE FIN FUNNEL

[ダブル・フィン・ファンネル型]

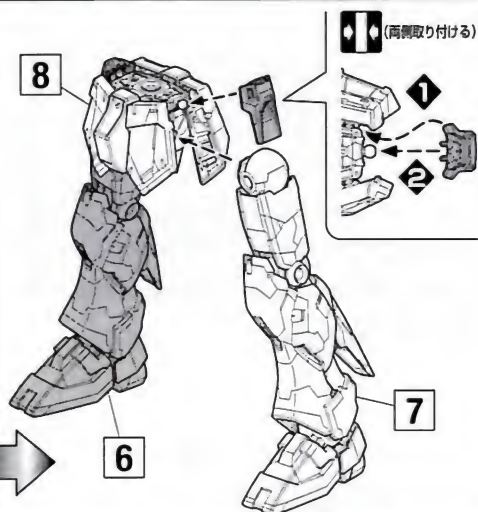
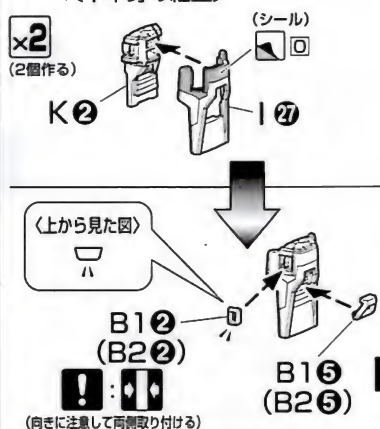


10 BOTTOM

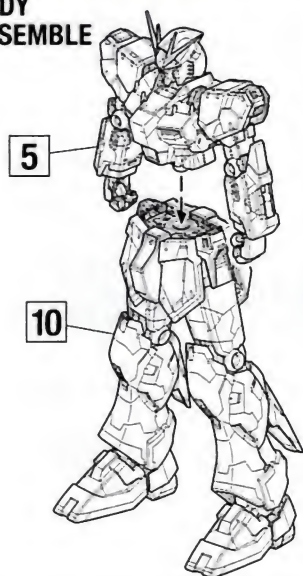


10 BOTTOM

[下半身の組立]

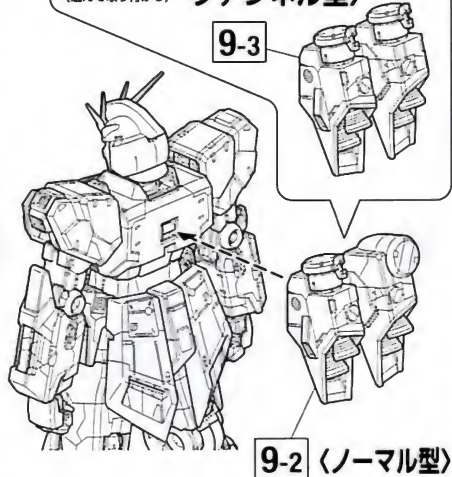


11 BODY ASSEMBLE



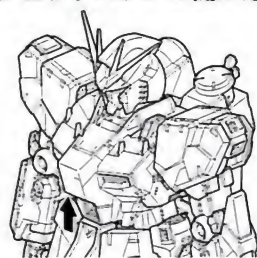
〈ダブル・フィン・ファンネル型〉

(選んで取り付ける)

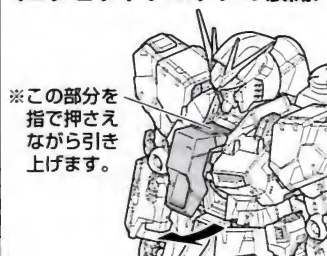


※G10は好きなところに飾ってください。

〈コクピットハッチの開け方〉

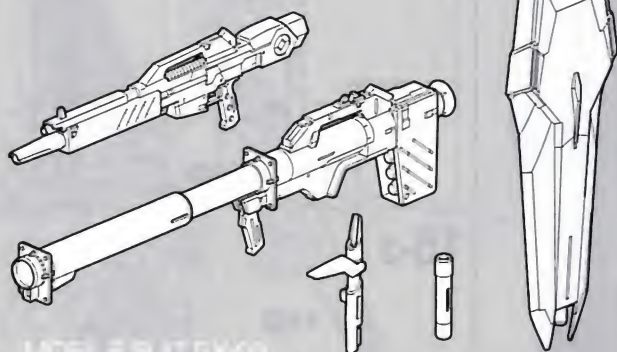


〈コクピットブロックの展開〉

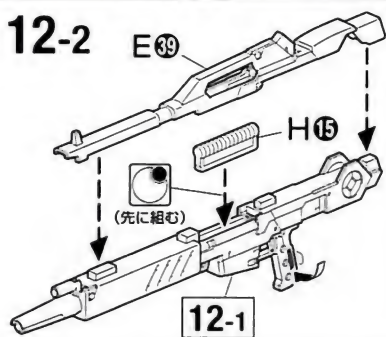
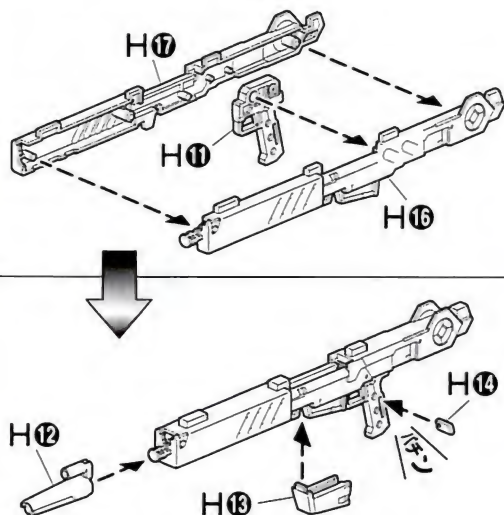


12 BEAM RIFLE 13 NEW HYPER BAZOOKA

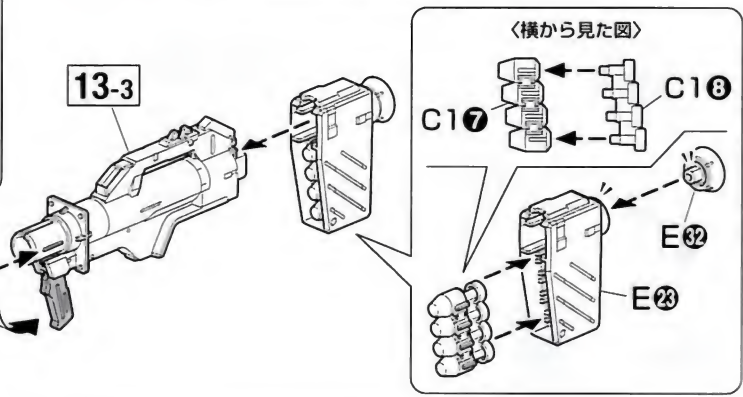
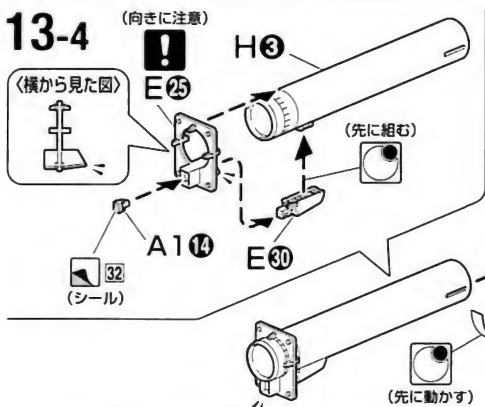
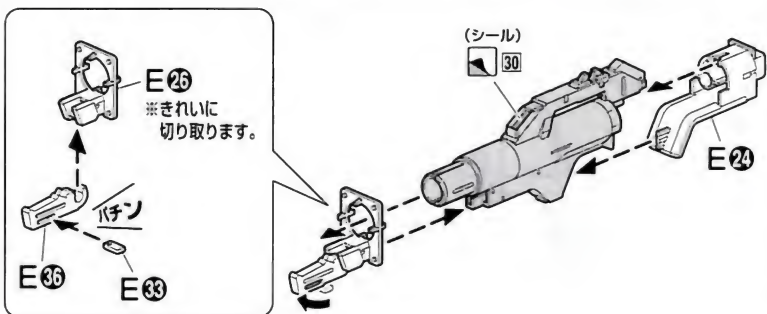
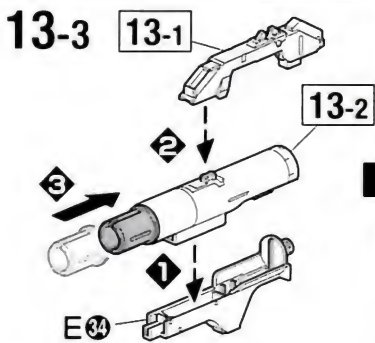
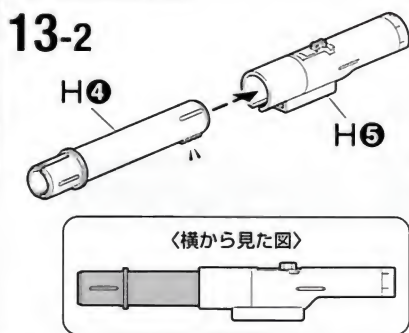
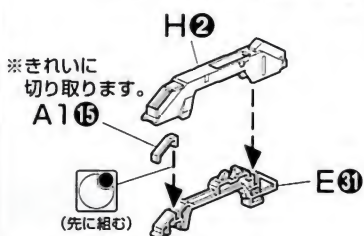
14 SHIELD 15 BEAM SABER



12-1 BEAM RIFLE 〔ビーム・ライフルの組立〕

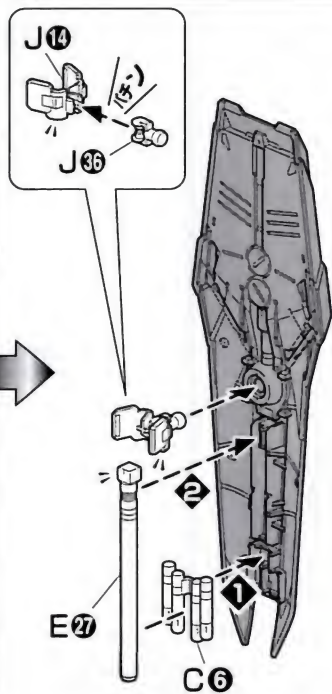
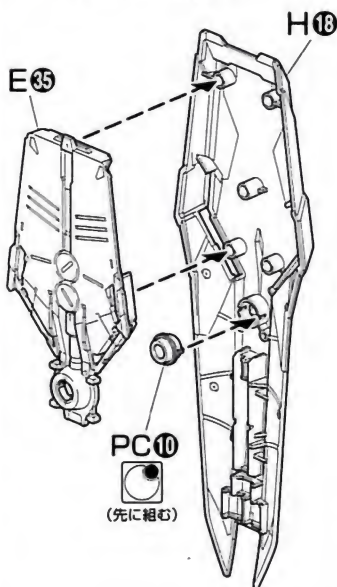


13-1 NEW HYPER BAZOOKA 〔ニュー・ハイパー・バズーカの組立〕



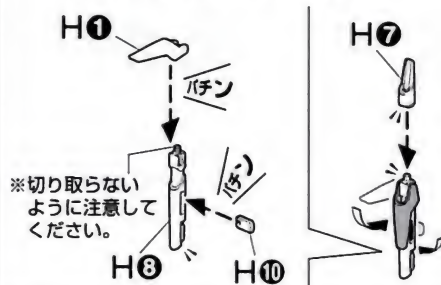
14 SHIELD

〔シールドの組立〕

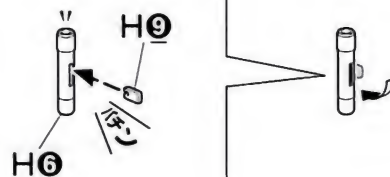


15-1 BEAM SABER

〔ビーム・サーベルの組立〕

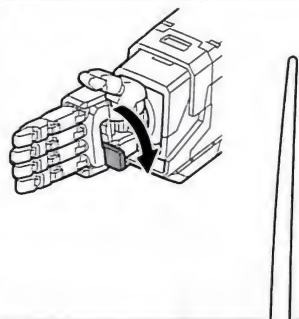


15-2

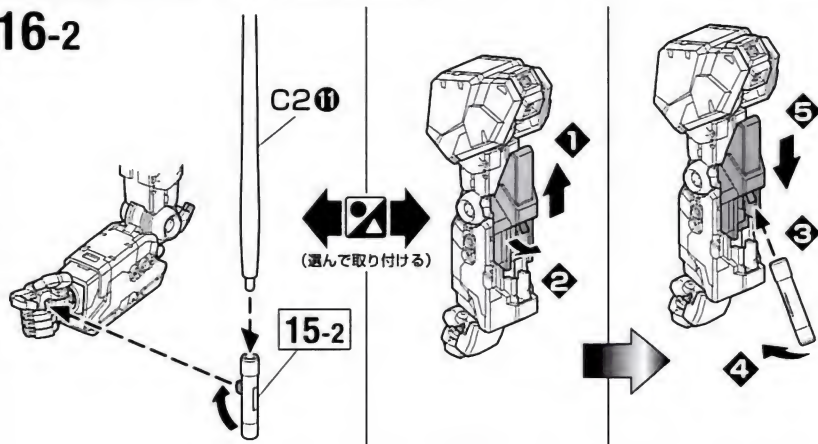


16-1

※各種武器を手に持たせるときは、必ずこの作業を行ってください。



16-2



16-3

(向きに注意)

❗
C29

〈横から見た図〉



〈横から見た図〉

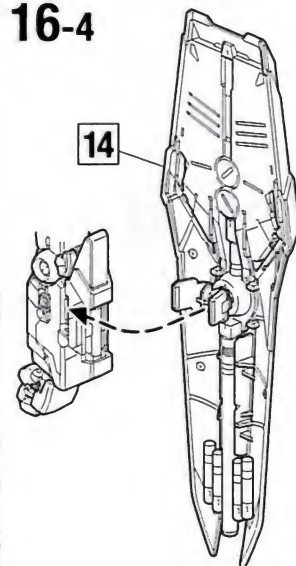


❗
C210
(向きに注意)

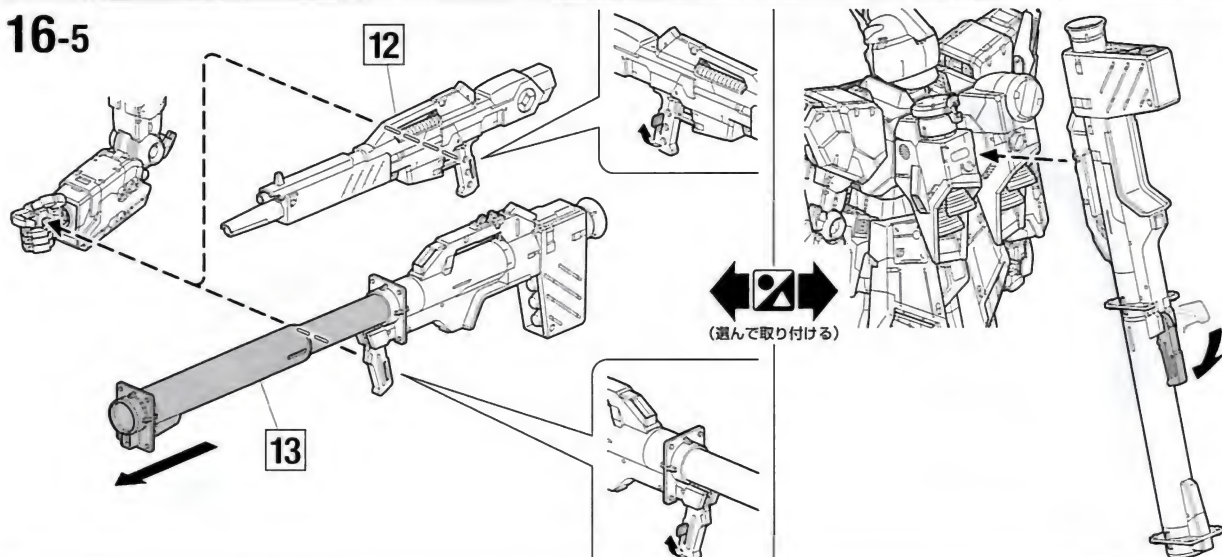


15-1

16-4



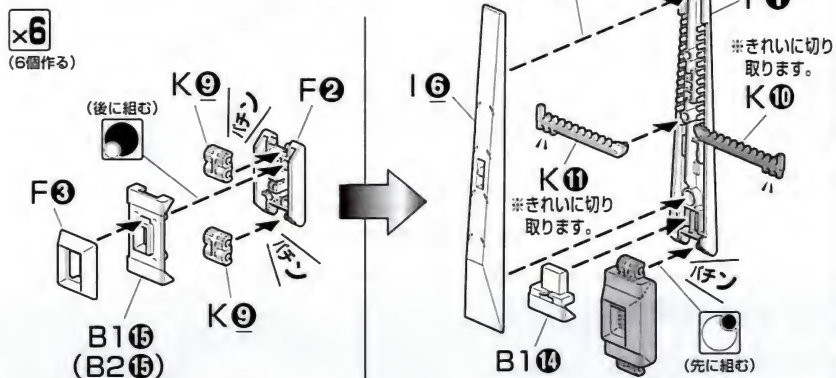
16-5



※フィン・ファンネルは、ノーマル型とダブル・フィン・ファンネル型のどちらかを選択して組み立てる仕様です。

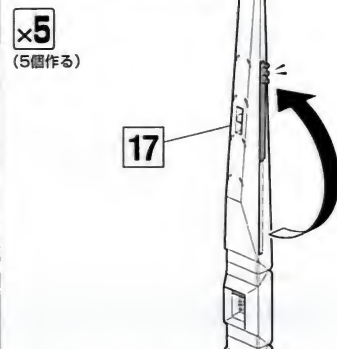
17-1 FIN FUNNEL

【フィン・ファンネルの組立】

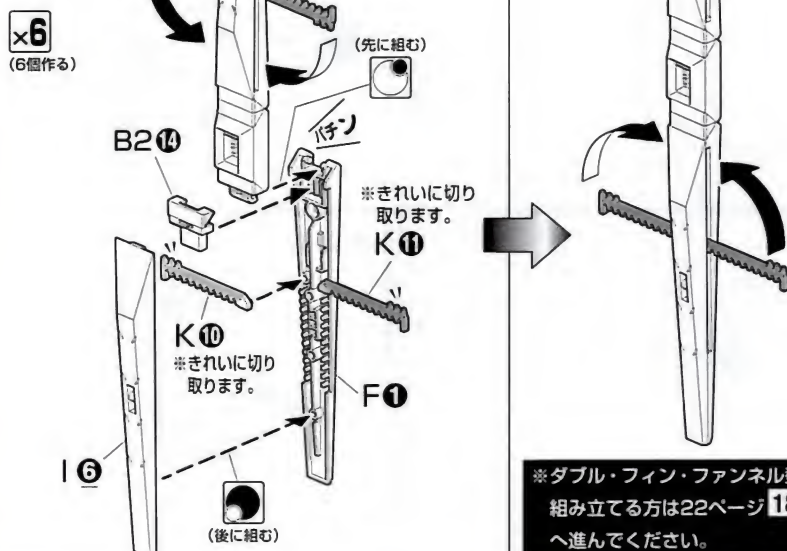


18-1 NORMAL

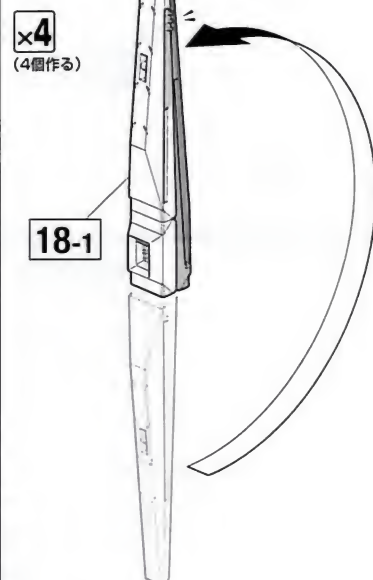
【ノーマル型】



17-2



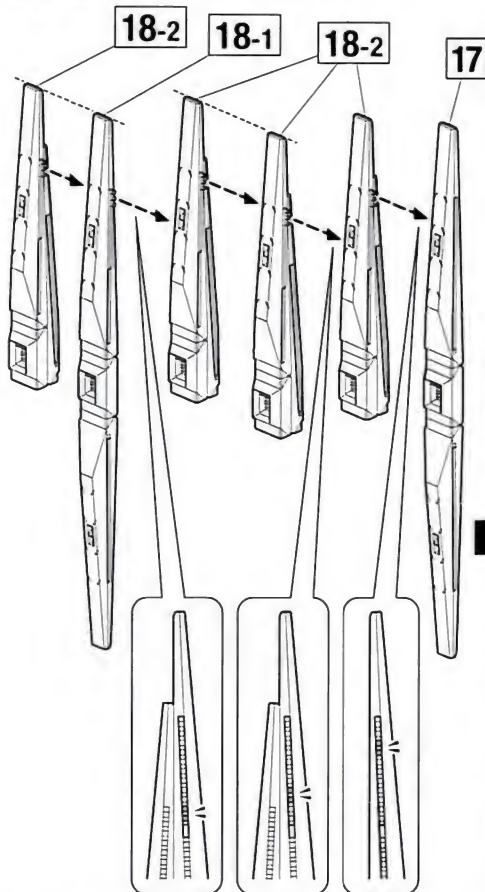
18-2



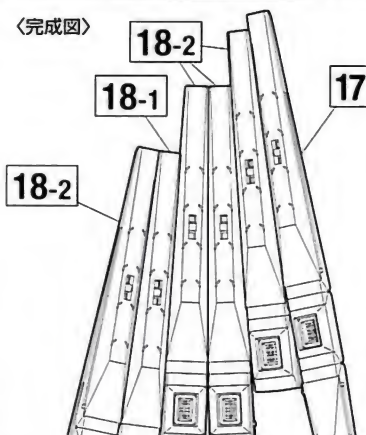
※ダブル・フィン・ファンネル型を組み立てる方は22ページ 18-4へ進んでください。

18-3

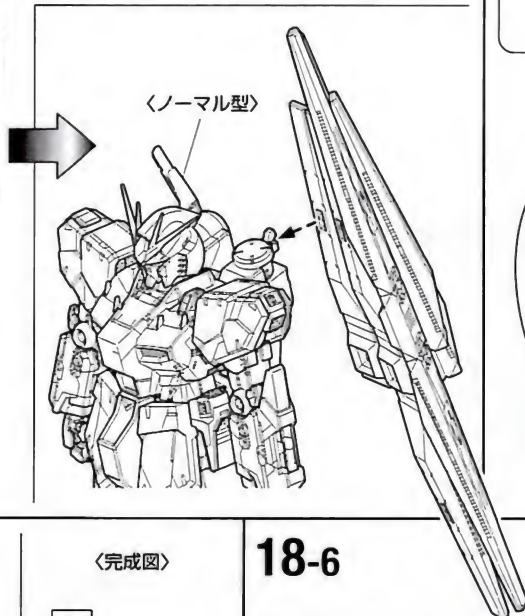
※各フィン・ファンネルの組み合わせは
お好みでつけてください。



〈完成図〉



〈ノーマル型〉



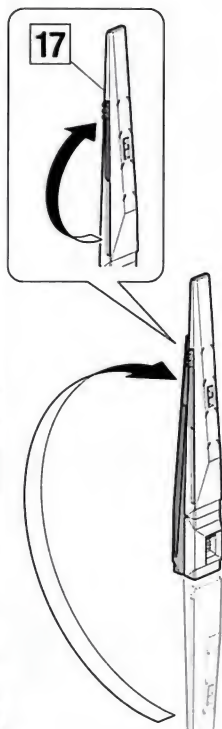
18-4 DOUBLE FIN FUNNEL

×2

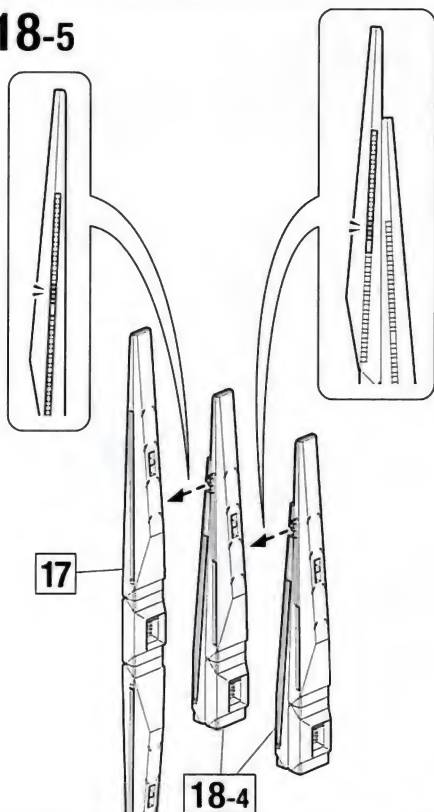
(2個作る)

〔ダブル・フィン・ファンネル型〕

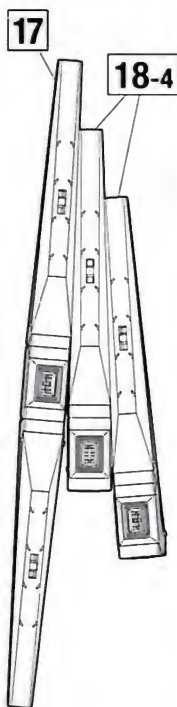
〈右用〉



18-5



〈完成図〉

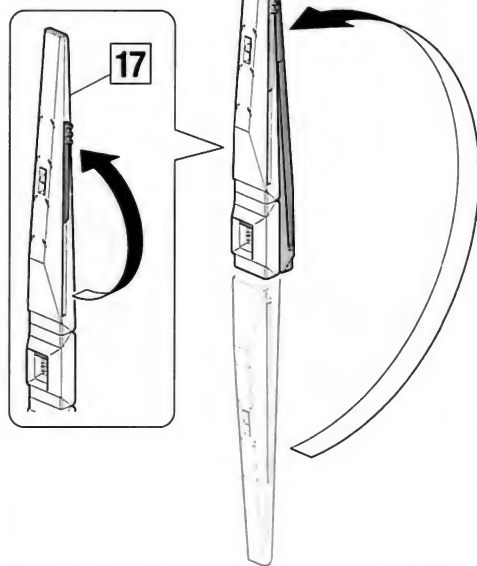


18-6

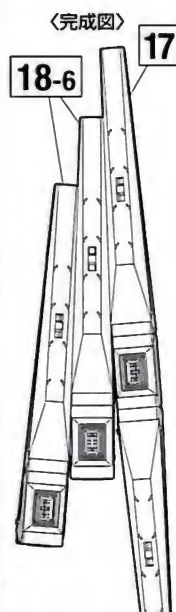
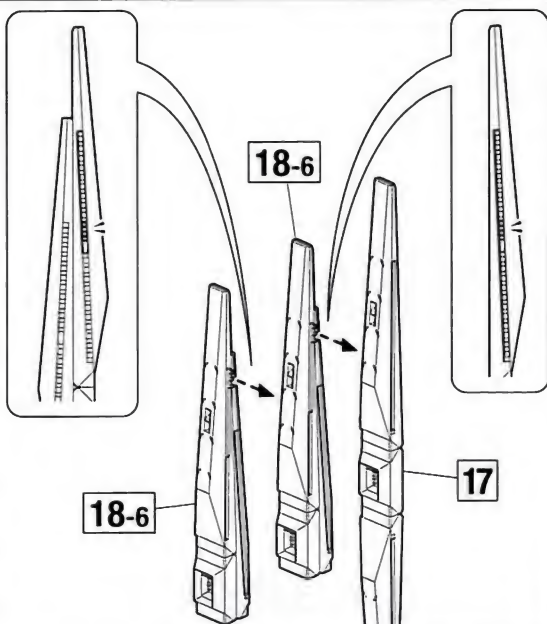
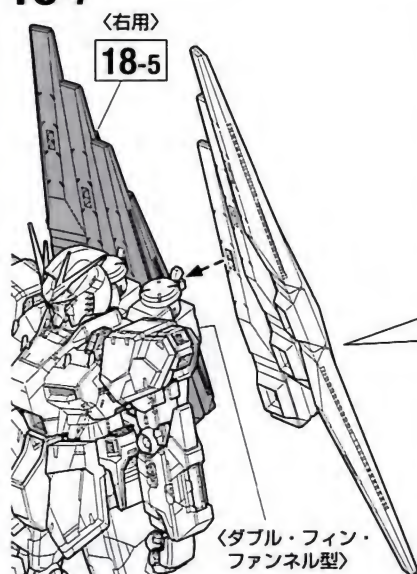
×2

(2個作る)

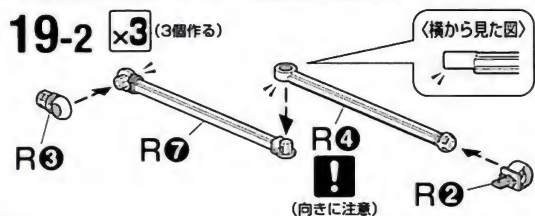
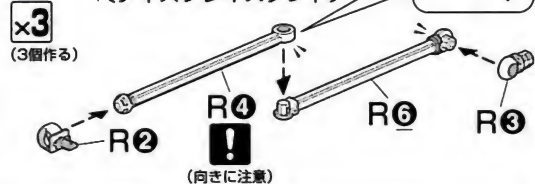
〈左用〉



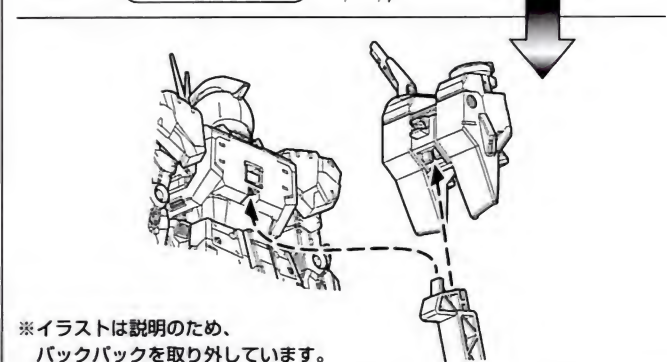
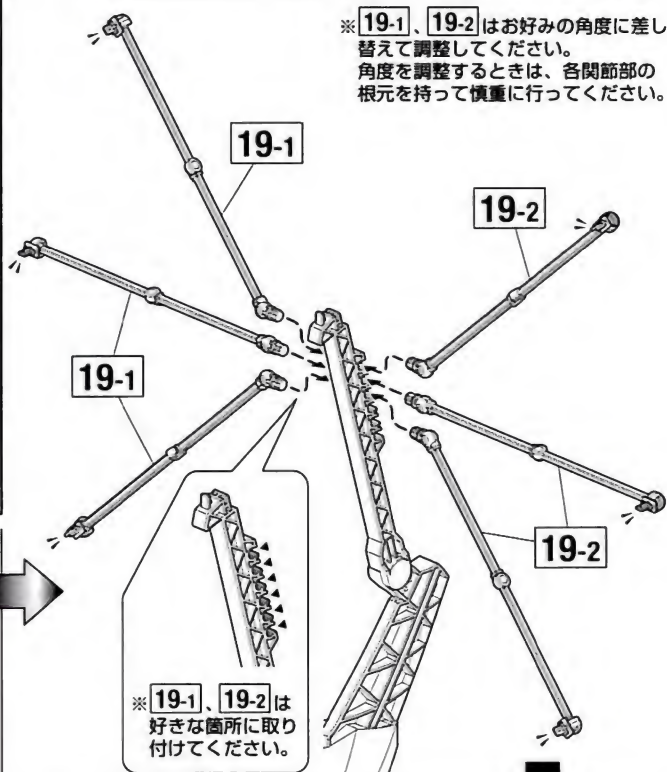
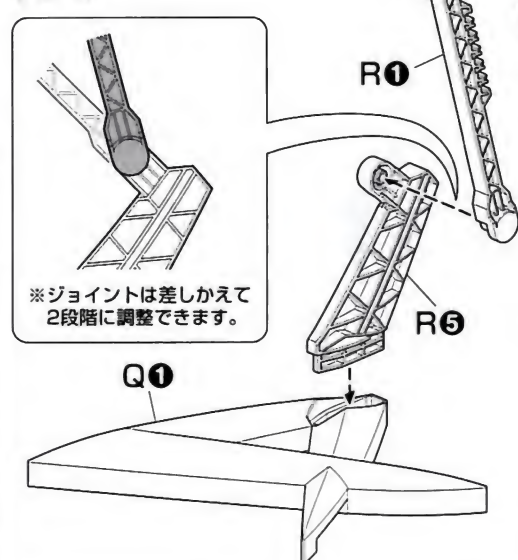
18-7



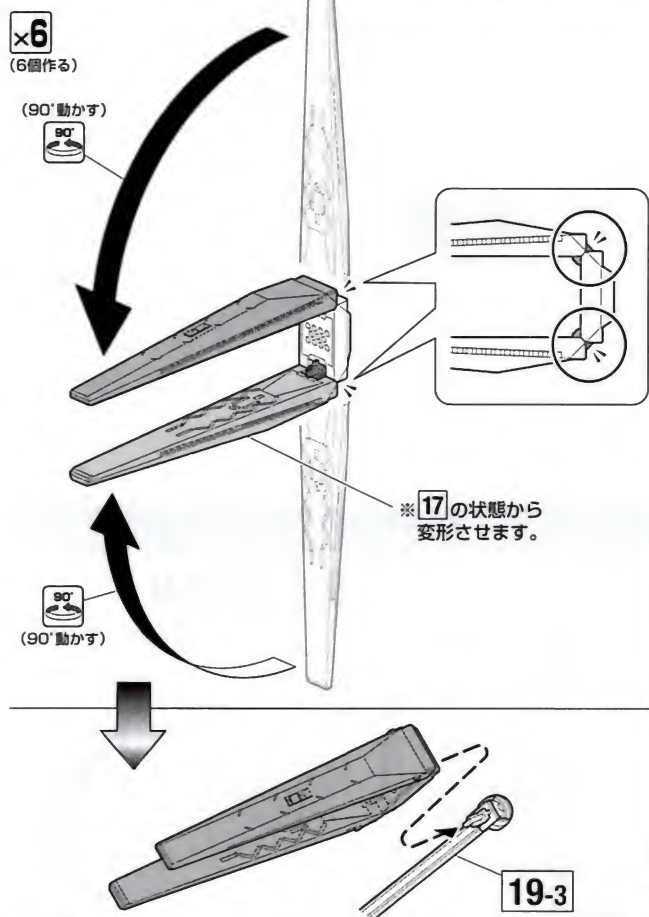
19-1 DISPLAY STAND 〔ディスプレイスタンド〕



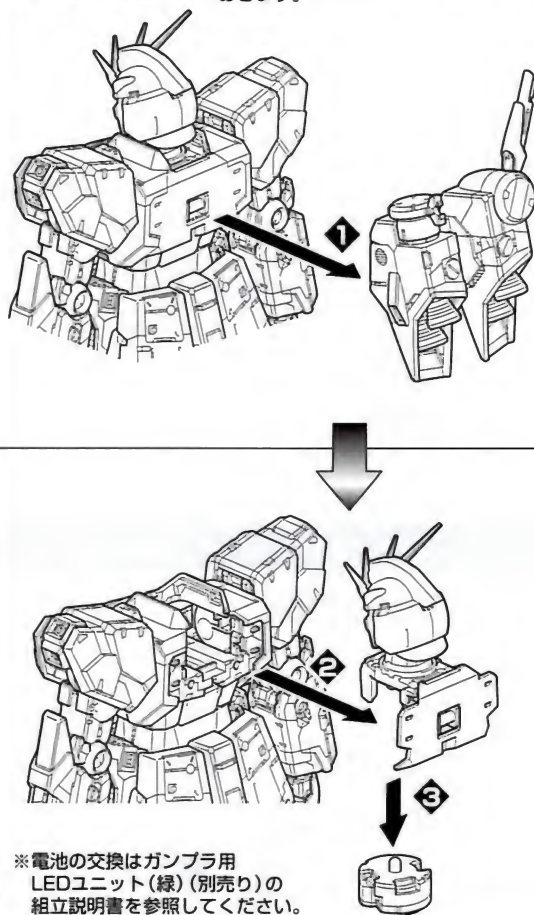
19-3



19-4 〈フィン・ファンネルのディスプレイ〉



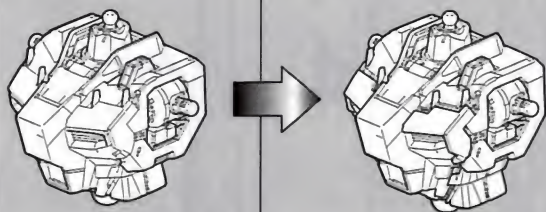
〈電池の交換〉※ディスプレイスタンドから取り外しておきます。



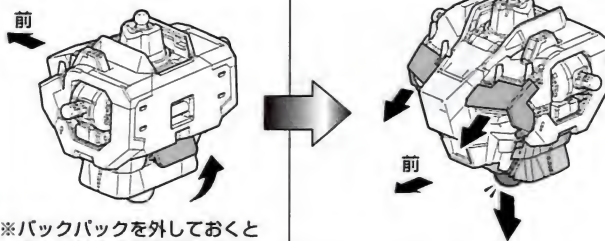
TRANSFORMATION SYSTEM

※イラストは、変形説明のため、一部簡略化しています。
※ビーム・ライフル、ニュー・ハイパー・バズーカ、シールド、フィン・ファンネルは外しておきます。

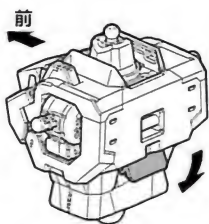
BODY



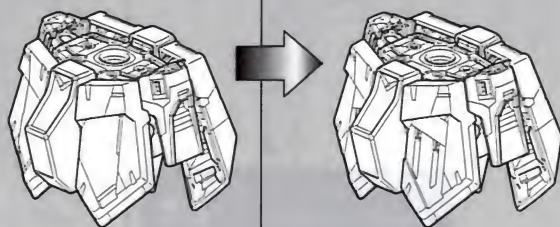
BODY-1



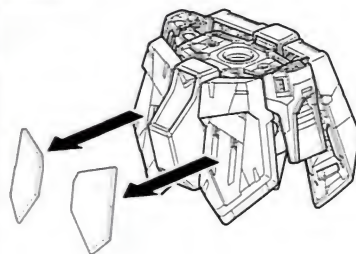
BODY-2



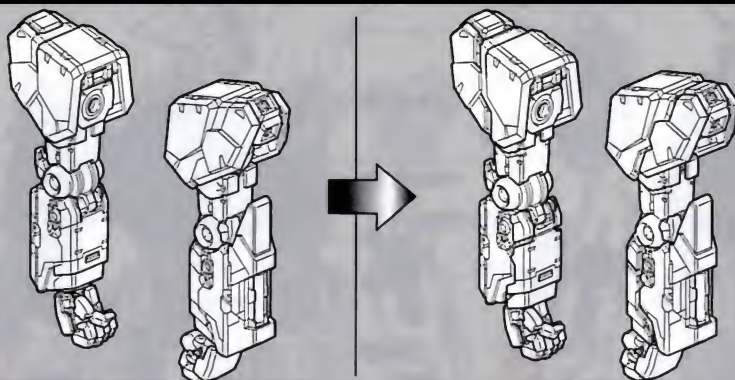
WAIST



WAIST



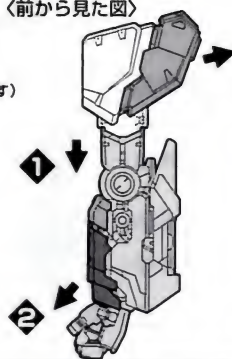
ARM



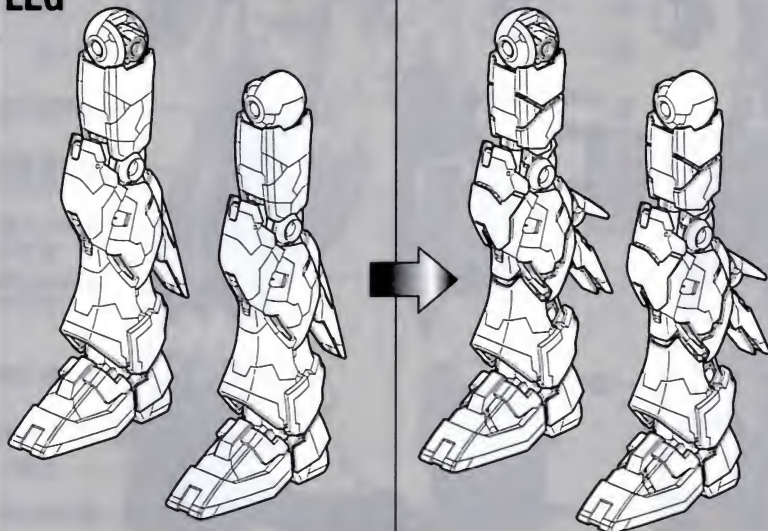
ARM <前から見た図>



(両腕動かす)



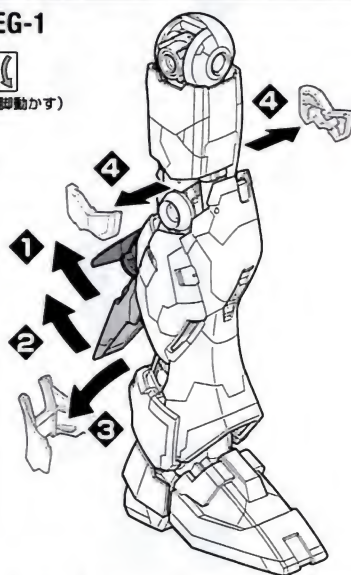
LEG



LEG-1



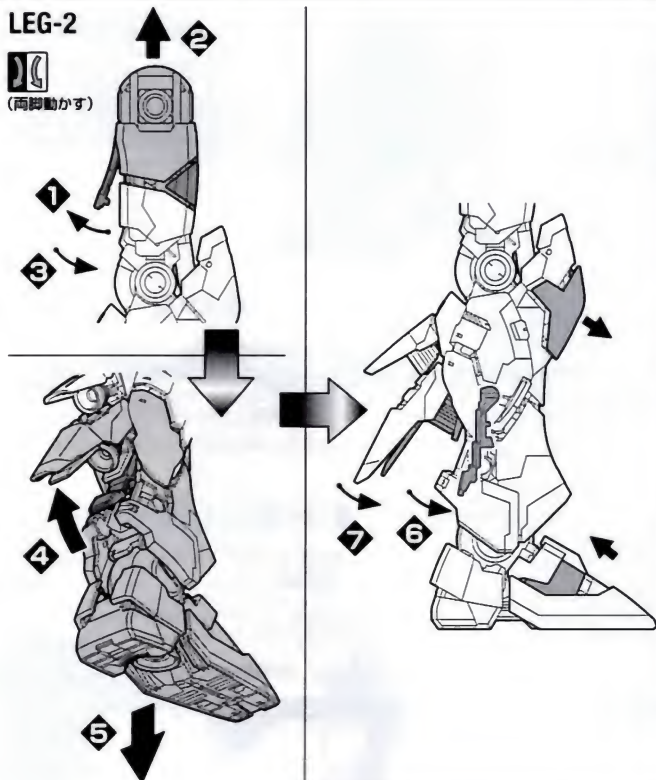
(両脚動かす)



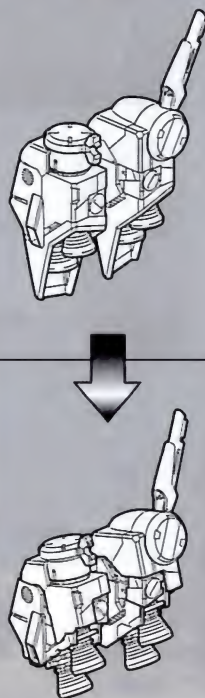
LEG-2



(両脚動かす)

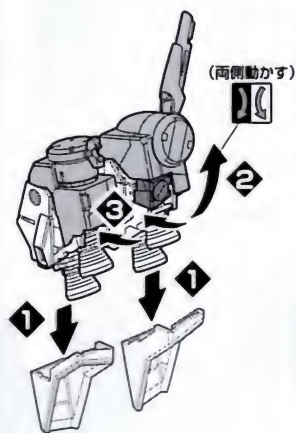


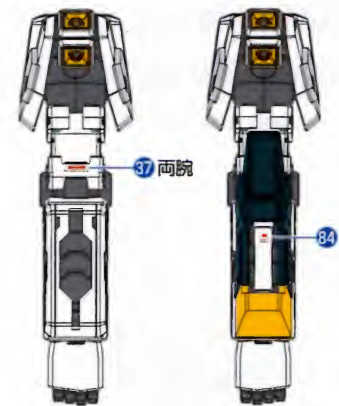
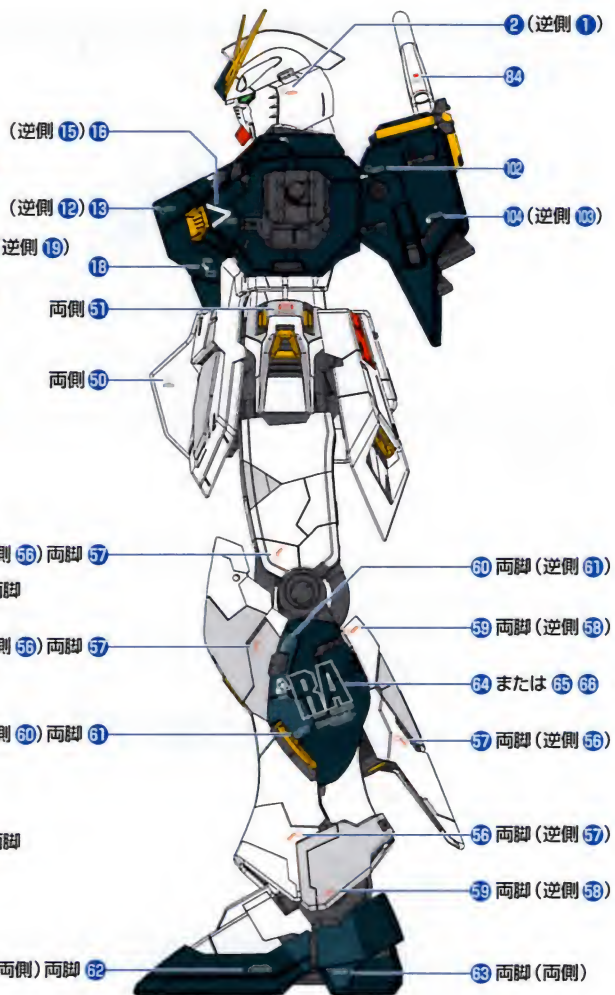
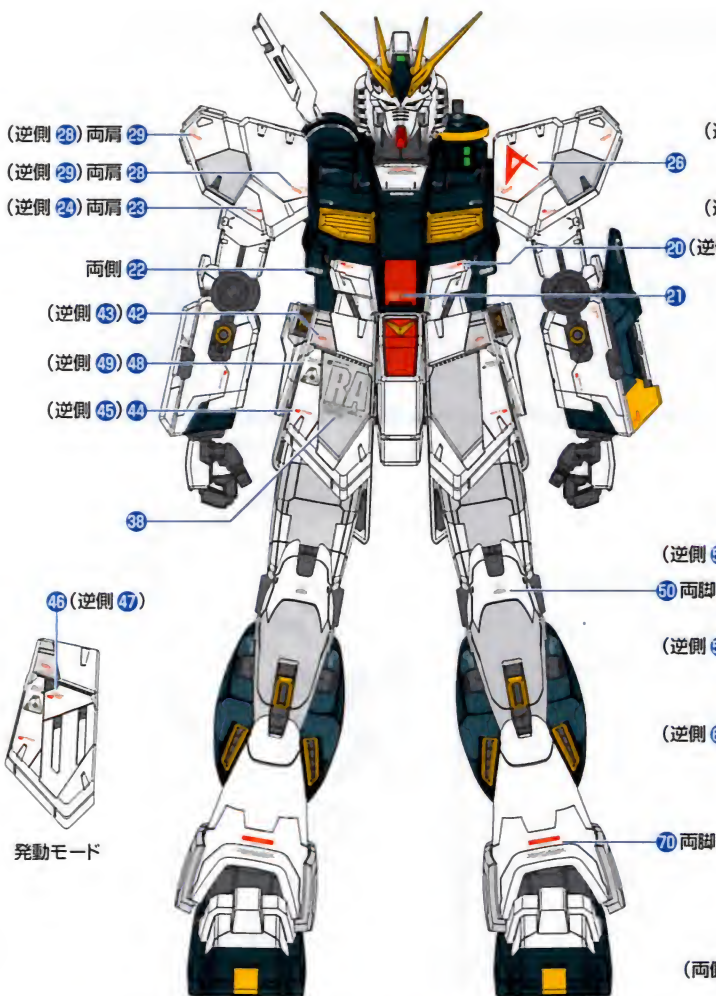
BACK PACK



BACK PACK

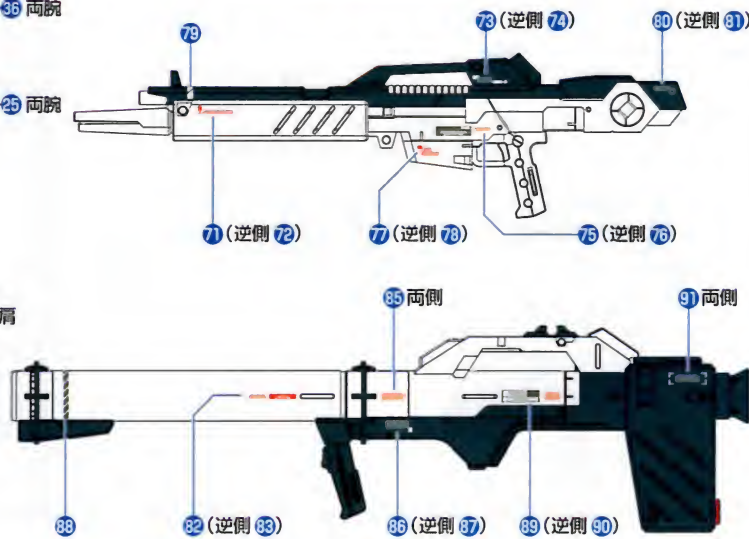
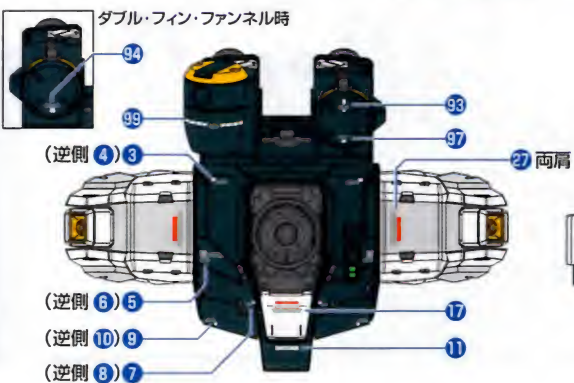
※ダブル・フィン・ファンネル型も同様に变形させます。

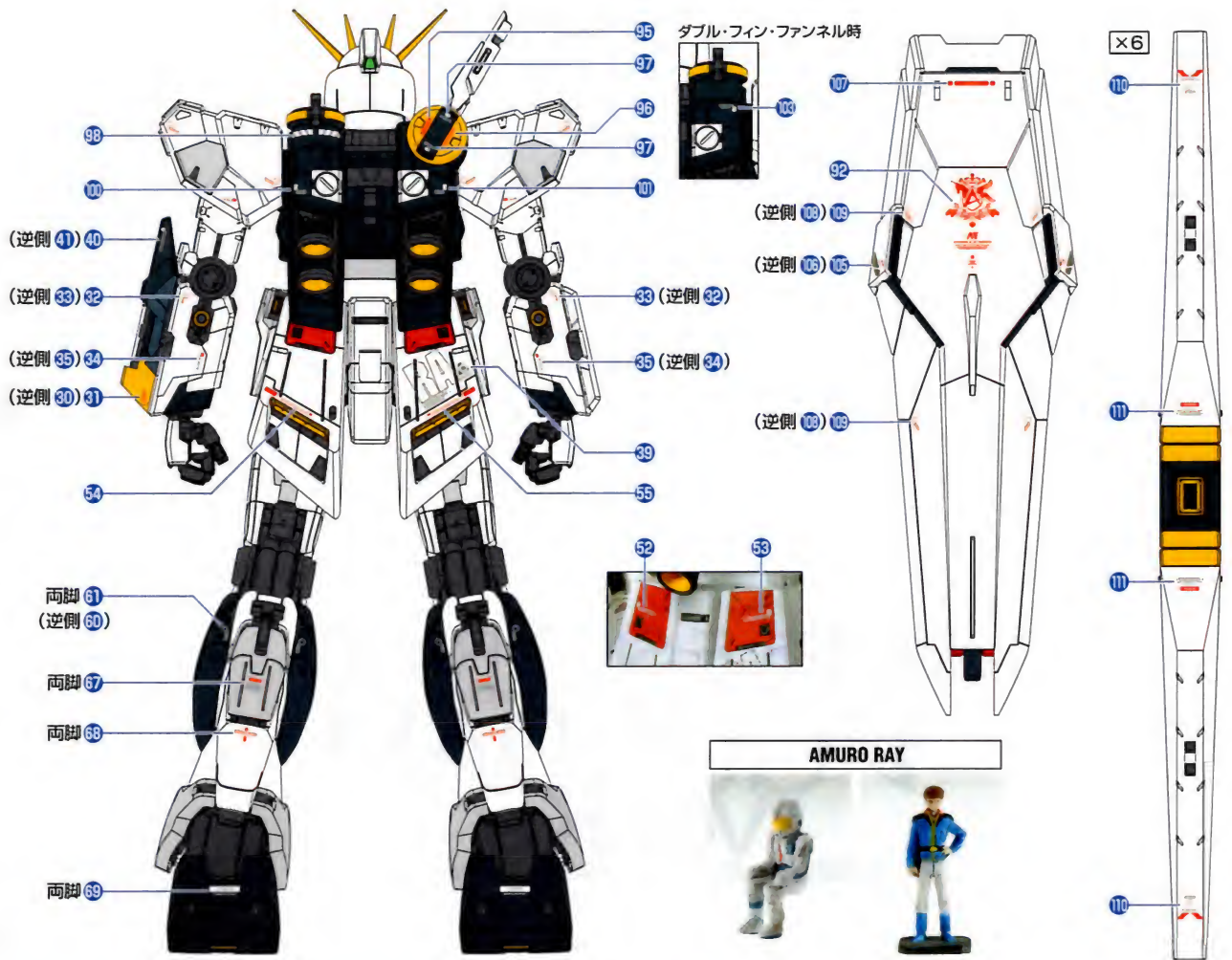




左脚ふくらはぎ発動モード

64のデカールを貼る場合は、パーツの分割に沿って、デザインナイフ等で切れ込みを入れると、可動を妨げません。





COMPLETE DIAGRAM for painting and applying decals

この水転写式デカールはプラモデルオリジナルのもので、貼付指示は一例ですのでイメージに合わせてお貼りください。

■水転写式デカールの貼りかた

1. 使うデカールを切り取り、ぬるま湯に3秒程度浸し、ピンセットで引き上げます。
2. 台紙からデカールがすべるようになるまで待ち、表を上にしてすべらせて貼ってください。
3. 綿棒などで押して、気泡を取ってください。かわくまでは、手を触れないでください。

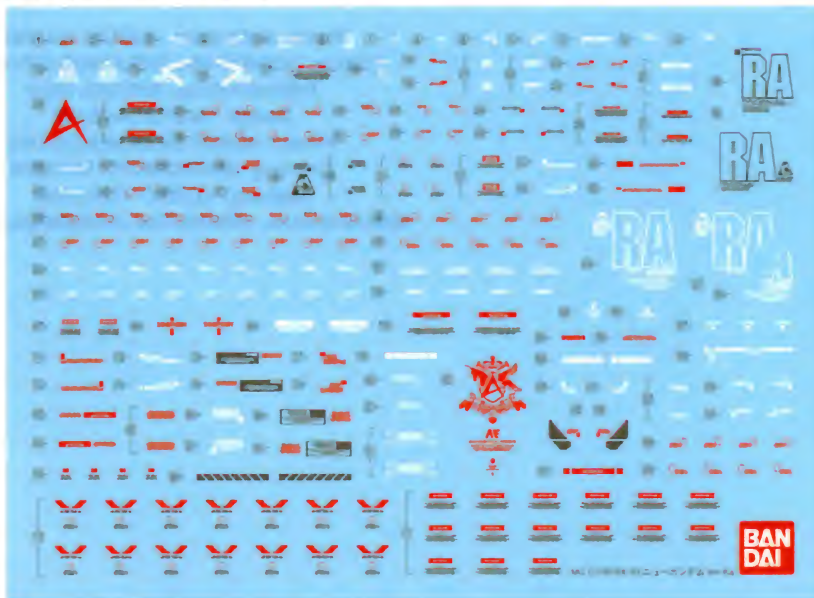
- ※デカールを貼る部分のキットパーツの油分を、あらかじめ中性洗剤などでふせると一層よく密着します。
- ※余ったデカールは好きなところに貼ってください。
- ※デカールを貼るための道具（ハサミ、ピンセット、綿棒など）は、別にご用意ください。
- ※水転写式デカールがモールドをまたいだり、乾いてはがれる箇所につきましては、マークスifter（専用の溶剤）やマークセッター（それぞれ別売り）を使用することで対応できます。
- ※可動部などはデカールがこすれてはがれる場合がございますのでご注意ください。

COLOR CHART used paints and mixture ratio

- ※よりリアルに仕上げたい方は、下の基本色をご覧ください。
- ※塗装には、より安全な「水性塗料」の使用をおすすめします。
- ※ABS樹脂への塗装は破損する恐れがありますので、塗装はお勧めできません。
- ※カラー配合は参考値であり、画像とカラーガイドの色は異なる場合があります。

<p>Vガンダム</p> <p>【頭部などの塗装色】 ホワイト (100%)</p> <p>【膝などの塗装色】 ホワイト (95%) + グレー (5%)</p> <p>【胸部などの塗装色】 インディブルー (45%) + ブラック (25%) + ホワイト (15%) + レッド (15%)</p>	<p>【ふくらはぎ前面などの塗装色】 インディブルー (45%) + ホワイト (25%) + ブラック (20%) + レッド (10%)</p> <p>【アンテナなどの塗装色】 イエロー (80%) + ホワイト (10%) + オレンジイエロー (10%)</p> <p>【コクピットハッチなどの塗装色】 レッド (50%) + モンザレッド (50%) + ホワイト少量</p>	<p>【関節などの塗装色】 グレー (90%) + ブラック (10%)</p> <p>アムロ・レイ</p> <p>【パイロットスーツ・ホワイト部の塗装色】 ホワイト (100%)</p> <p>【パイロットスーツ・レッド部の塗装色】 モンザレッド (100%)</p>	<p>【肌の塗装色】 薄茶色 (60%) + ホワイト (40%)</p> <p>【髪の塗装色】 ウッドブラウン (90%) + レッドブラウン (10%)</p> <p>【上唇の塗装色】 インディブルー (90%) + ホワイト (10%)</p>
--	---	--	---

■水転写式デカール ①～⑪



MOBILE SUIT RX-93

Gundam models Designed and produced by Ka.

ν GUNDAM "Ver.Ka"

MOBILE SUIT RX-93 ν GUNDAM "Ver.Ka"

Instruction making staff

Produce/direction : KATOKI HAJIME

Edition : KAMEYAMA ATSUSHI(GUNDAM A)

Edition/writing : MITARAI KOJI

Design : SAITO DAISUKE

Photo : HONDA KEIGO(ENTANIYA)

Coloring : MATSUMOTO TAKASHI

Marking : KONNO YUJI(JAM)

Special thanks : HORIGUCHI SHIGERU(SUNRISE)